

LE LOGICIEL
DU MOIS :

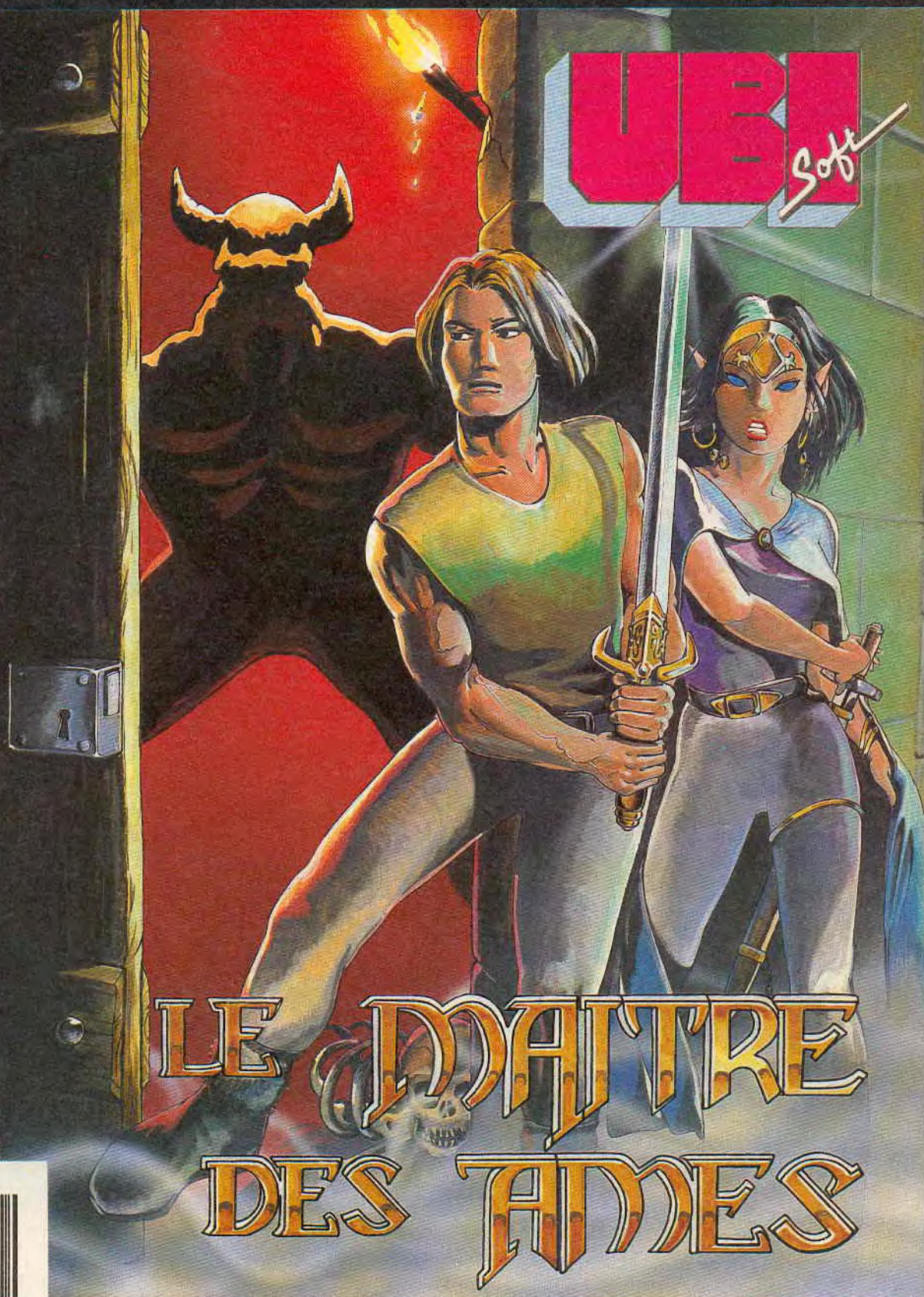
CLASH

★
PLAN
D'AVENTURE :

**L'ARMURE
SACREE
D'ANTIRIAD**

★
DOSSIER
DU MOIS :
**LES JEUX
DE CAFE**

★
LISTING :
**BOULDER
CRASH**



LE MAITRE DES AMES

M 2817 - 14 - 12,00 F



3792817012006 00140

LORICIÉLS

tant qu'il y

COBRA : Tiré du dessin animé que vous avez sûrement tous vu sur Antenne 2 et Canal +. COBRA vous entraîne dans une folle aventure où il aura à combattre son éternel ennemi : SALAMANDAR.

MISSION : un super jeu Arcade/Aventure où la réflexion a aussi une grande importance. Vous aurez à traverser plus de quatre-vingts salles où vous découvrirez des armes différentes qui vous permettront de progresser. Mais progresser vers quoi, où... vers qui ! A vous de le découvrir en tentant d'éviter les multitudes ennemis et pièges que vous rencontrerez.



AMSTRAD CPC
AMSTRAD PC
et compatibles
ATARI ST
THOMSON

AMSTRAD cpc 464-864-6128 CASSETTE



AMSTRAD CPC
THOMSON

SUPER ARCADE
AVENTURE!!!
TIRE DE L'AVENTURE
TELEVISÉE COBRA
sur ANTENNE 2
et CANAL +



aura des héros...

MACH 3 : Un fantastique jeu d'arcade où tu quitteras la jolie Gwendoline pour aller combattre l'horrible SFAX, sorcier mutant de la planète Rouge qui lui a jeté un terrible sort que seule la mort pourra rompre.

SAPIENS : Il y a mille siècles, le soleil se levait sur l'aventure humaine qui commençait. Après avoir saisi sagaies et lourde hache, il faut partir en quête de nouveaux horizons. Plus de 3 millions de lieux différents grâce à la mise au point d'algorithmes de vision fractale en perspective.



AMSTRAD CPC PC PCW
IBM PC et compatibles
ATARI ST



AMSTRAD CPC
AMSTRAD PC
IBM PC
et compatibles
ATARI ST
THOMSON

loriciels

MACH 3

loriciels

SAPIENS

plus de
3 millions
de lieux



AMSTRAD PC DISQUETTE

AMSTRAD
CPC 464/664/6128
SAPIENS
DISQUETTE



Catalogue sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F.

loriciels

81, rue de la Procession 92500 RUEIL MALMAISON Tél. (1) 47 52 11 33 - Tél. 631 748 F

Distribution :
Tél. 47 52 18 18 - Tél. 631 748 F



AMSTAR est une publication du groupe de presse FAUREZ-MELLET.

BANCS D'ESSAIS DE CE NUMERO

Nom du logiciel	Editeur	Prix (à titre indicatif)	
		Cassette	Disquette
ARKANOID	Imagine	90	145
BOMB JACK	Elite	90	140
CHARLY DIAMS	Loriciels	140	198
CLASH	Ere Informatique	120	180
COMMANDO	Elite	N.C.	N.C.
DEATH WISH 3	Gremlin Graphics	90	145
DEFCOM	Bug Byte	26	-
GHOST'N GOBLINS	Elite	85	140
GRAPHO	CTS	-	N.C.
LES DIEUX DE LA MER	Infogrames	-	200
MASK	Gremlin Graphics	90	145
METROCROSS	US Gold	95	145
MICRO-SCRABBLE	Leisure Genius/Fil	195	245
MILK RACE	Mastertronic	26	-
ROAD RUNNER	Arcade	95	145
SLAP FIGHT	Imagine	90	145
SPACE HARRIER	Elite	90	140
STORM BRINGER	M.A.D.	31	-
ULTRON 1	Chip	N.C.	N.C.
WONDER BOY	Activision	95	145

LES BANCS D'ESSAIS PAS ASSEZ CRITIQUES ?

Nous recevons quelques remarques concernant nos bancs d'essais qui ne seraient pas assez critiques. Or, le rédacteur place ses commentaires dans le texte car, en effet, nous nous refusons à "mettre des notes".

MAIS ATTENTION !

Notre sélection se fait en deux temps :

- tout d'abord, la rédaction procède à une première élimination ;
- ensuite, les "élus" sont testés et seuls les meilleurs sont conservés.

Cela veut donc tout simplement dire que les logiciels présentés dans cette revue sont parmi les meilleurs !

Catherine VIARD

Directeur de publication :

Sylvio FAUREZ

Rédactrice en chef

Catherine VIARD

Secrétaire de rédaction

Florence MELLET

Rewriter

Isabelle HALBERT

Directeur de fabrication

Edmond COUDERT

Maquette - Illustrations

Jean-Luc AULNETTE - Patrick LOPEZ

Administration

Diffusion - Abonnement

Catherine FAUREZ - La Haie de Pan

35170 BRUZ - Tél. 99.52.98.11

Télex SORMHZ 741.042 F

Serveur télématique 36.15 + MHZ

Relations extérieures promotion

Sylvio FAUREZ

Editeur

SORACOM EDITIONS

SARL au capital de 50 000 F

La Haie de Pan - 35170 BRUZ

RCS Rennes B319 816 302

CCP RENNES 794.17V

Vente au Réseau-Rassort

B.E.P. - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

Gérard PELLAN - Tél. vert 05.48.20.98

Bretagne Edit' Presse

5, rue du Faubourg Montmartre

75009 Paris

Chef des ventes

Christian CHOUARD

Publicité

IZARD CREATION, 15 rue St-Melaine

35000 RENNES. Tél. 99.38.95.33

Les noms, prénoms et adresses de nos abonnés sont communiqués à nos services internes du groupe, ainsi qu'aux organismes liés contractuellement pour le routage. Les informations peuvent faire l'objet d'un droit d'accès et de rectification dans le cadre légal.

Les articles et programmes que nous publions dans ce numéro bénéficient, pour une grande part, du droit d'auteur. De ce fait, ils ne peuvent être imités, contrefaits, copiés par quelque procédé que ce soit, même partiellement sans l'autorisation écrite de la Société SORACOM et de l'auteur concerné. Les opinions exprimées n'engagent que la responsabilité de leurs auteurs. Les différents montages présentés ne peuvent être réalisés que dans un but privé ou scientifique mais non commercial. Ces réserves s'appliquent également aux logiciels publiés dans la revue.

AMSTRAD est une marque déposée.

AMSTAR est une revue mensuelle totalement indépendante d'AMSTRAD GB et d'AMSTRAD FRANCE.

SOMMAIRE

6	LE COIN DES AFFAIRES
10	ACTUALITE
16	LE LOGICIEL DU MOIS
18	VOUS AVEZ DIT ASTUCES ?
26	LISTING ANTI-ERREURS
32	PLAN D'AVENTURE
51	LE DOSSIER DU MOIS
59	LECTEUR, QUI ES-TU ?
62	CHICHE, ON PROGRAMME !
65	LISTING BOULDER CRASH
72	LE HIT DES LECTEURS
74	LE COIN DES AS
77	PETITES ANNONCES



EDITORIAL

TOUS MAUVAIS ?

Décidément, la société AMSTRAD tire tous azimuts. Connaissant la qualité incontestable de son matériel, l'Angleterre semble vouloir faire le vide autour d'elle, espérant devenir "L'UNIQUE".

Dans un premier temps, AMSTRAD va faire changer le titre de l'un de nos confrères ; or, un nouveau mensuel ayant AMSTRAD dans son logo (!), sort... Quelle ne fut pas notre surprise, avant les congés, d'apprendre que la société française nous demandait tout simplement de changer notre titre Amstar ! En septembre, comme sœur Anne, ne voyant rien venir, nous avons pensé que l'affaire, par avocats interposés, était classée. Figurez-vous que non ! Savez-vous quel est le motif de cette colère ?... Nous portons préjudice à la marque anglaise. Ils se prennent pour qui ces Anglais ! Si nous portons préjudice à la marque Amstrad, cela veut tout simplement dire que les produits FRANÇAIS que nous présentons sont mauvais, que les entreprises FRANÇAISES sont mauvaises ! De même tous les auteurs de softs, tous ceux qui investissent en matière grise et en financement sont mauvais ? Cette société a une grande chance : c'est celle d'avoir de formidables techniciens qui ont mis au point une série de bonnes machines. Pour le reste, les Français feraient bien de faire attention car le réveil de 1992 pourrait être douloureux et le vent souffle chez les anglo-saxons.

S. FAUREZ

Directeur de la publication

A PARTIR DU PROCHAIN NUMERO

GAGNEZ CHAQUE MOIS UN VOYAGE OU UN SEJOUR NEIGE !

En effet, notre groupe vient de passer un accord avec une importante agence de voyage. Ne manquez pas le prochain numéro

d'AMSTAR !...

Nous ouvrons ici une nouvelle rubrique dans laquelle nous vous présenterons chaque mois quelques logiciels qui ont tous un point commun : leur prix...

En effet, ce sont des programmes qui valent "20 balles" en Angleterre et vous pourrez vous les procurer pour la modique somme de 26 francs, port compris, en vous adressant chez DUCHET COMPUTERS dont voici les coordonnées :

51 St George Road
CHEPSTOW NP6 5LA
ANGLETERRE
Tél. (44) 291.257.80

MILK RACE

Simulation sportive



La course du lait est une épreuve cycliste qui a lieu tout les ans en Angleterre. Pourquoi un nom si étrange qu'il m'interpelle quelque part au niveau du vécu ? Tout simplement parce que les concurrents utilisent du lait pour se redonner de l'énergie tout au long du chemin. Le départ s'effectue au drapeau devant la foule en extase. La piste est vue de côté. Les changements de vitesse (jusqu'à 12) nécessitent la manipulation de deux touches : la barre d'espace plus la montée ou la descente. En effet, si la piste ne possède pas de virage, en revanche elle est assez vallonnée. Il faut donc jouer du braquet pour rester en tête de la course.

De temps à autre, une bouteille de lait apparaît au bord du parcours. Il faut alors se rapprocher des bas-côtés pour engloutir sa ration lactique. Mais attention, l'imprudence peut vous coûter quelques places. Sitôt le temps imparti écoulé, on passe à l'étape suivante.

Milk Race est un jeu sympathique et original bien que répétitif (les décors ne changent pas au long des étapes).



STORM-BRINGER

Arcade/Aventure

Magic Knight, le petit chevalier en armure (remember Spellbound et Knight Tyme) est de retour pour un ultime épisode. The Stormbringer "Le combattant magique" a de quoi s'occuper puisque les forces du mal se déchaînent une fois de plus dans toute leur démesure. Le Stormbringer dont



il est question, est un double maléfisant du héros. Pourtant à première vue, le danger ne semble pas effrayable : un petit nuage se promène de long en large sur l'écran et lance de temps en temps, un petit éclair. Méfiez-vous, cet éclair est mortel (à hautes doses). L'écran est assez dépouillé de couleurs, ceci est tout à fait normal puisque nous sommes en MODE 1. Mis à part cela, l'animation est bien faite et le petit personnage très amusant. Le plus ennuyeux est la nécessité de passer par



toute une arborescence de menus déroulants pour exécuter la moindre action. Vous voulez prendre un objet ? Il faut appuyer sur "FIRE", choisir l'action "PICK UP" ou "OBJECT", valider son choix, puis appuyer de nouveau sur "FIRE" pour revenir à l'action. C'est parfois un peu crispant, d'autant plus que certains ordres sont encore plus complexes. Vive l'informatique conviviale !

DEFCON

Arcade

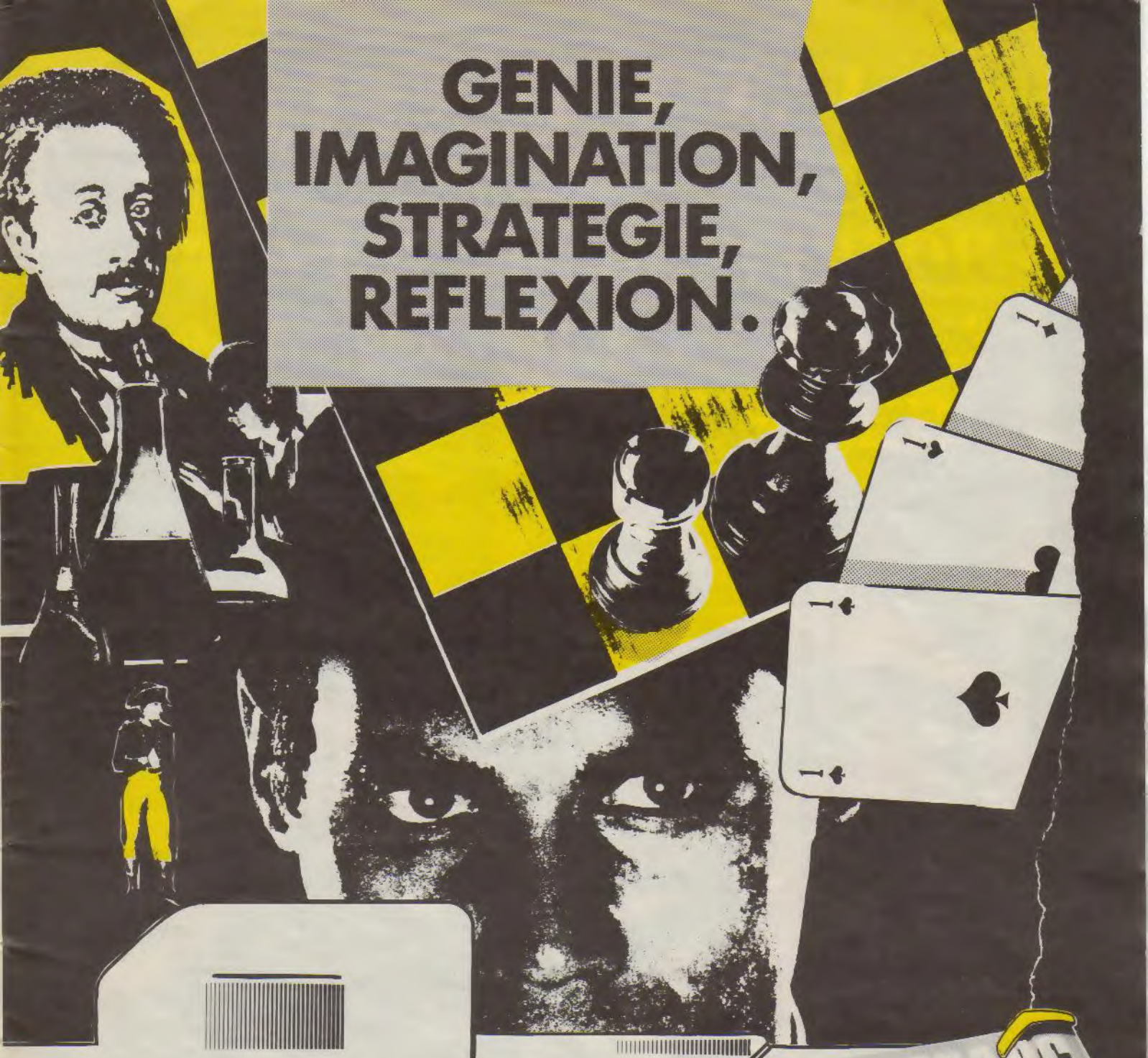
La guerre des étoiles, vous connaissez ? Je ne vous parle pas du film de Georges Lucas, mais du célèbre I.D.S (ou S.D.I en anglais), le "parapluie" américain. En 2056 (le temps passe vite), le système est au point et la Terre semble avoir retrouvé la paix. Hélas, des envahisseurs venus d'une lointaine galaxie ont décidé de transformer votre planète en un gigantesque club Méditerranée. Devant l'urgence de la situation, il vous faut réagir aussi vite que la marmelade grise vous tenant lieu de cerveau le peut.

Seul à bord du Eagle E 751, vous devez défendre la Terre (refrain connu) des horribles aliens. Ces derniers ont "noyauté" le système de défense terrien, il n'y a plus qu'à démolir ce qui venait juste d'être construit : les satellites géo-stationnaires. Une carte peut apparaître à votre demande, donnant votre position relative sur la carte

du monde. Le VDU ou Vidéo-Display Unit



vous envoie les dépêches d'urgence du style : Buenos Aires est attaqué, ou les forces ennemies sont concentrées au-dessus de Londres. Le scénario peut retenir l'attention mais les graphismes sont beaucoup trop simples et peu attrayants. C'est bien dommage !



GENIE, IMAGINATION, STRATEGIE, REFLEXION.

TOUJOURS PLUS FORT AVEC

BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

LES GÉNIES, LES GRANDS STRATÈGES ONT DE TOUT TEMPS
EXERCÉ UN POUVOIR DE FASCINATION...
REJOIGNEZ-LES DANS LEURS UNIVERS FABULEUX GRÂCE A
UN GRAND CHOIX DE JEUX PROPOSÉ PAR BOOMERANG.
TOURNEZ LA PAGE ET DÉCOUVREZ UN CHOIX FANTASTIQUE DE
CASSETTES ET DE DISQUETTES.

GAP ANIMACY



BOUMERANG

CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

CASSETTES

▽ 1001 BC	27	55
▽ 1942	22	45
3 D FIGHT	15	35
● ACADEMY	42	85
ACE	39	79
ACROJET	44	89
ACTIVATOR	24	49
ALIEN 2	34	69
ALIEN 8	16	30
ALIEN HIGHWAY	27	55
AMERICA'S CUP	39	79
AMSTRAD ACADEMY	44	89
ANNALS OF ROME	57	115
ANTIRIAD	39	79
ARKANOID	44	89
▽ ARMY MOVE	39	79
ASTERIX	34	69
AU REVOIR MONTHY	47	95
▽ AVENGER	22	45
▽ BAD MAX	22	45
BALL BREAKER	49	99
BALLE DE MATCH	24	49
BALLOON CHALLENGE	49	99
BARBARIAN	47	95
BASKET BALL	44	89
BIGgles	24	49
BIG 4	39	79
BILLY LA BANLIEUE	32	65
BLACK MAGIC	47	95
BLADE RUNNER	24	49
BLAGGER	24	49
BOMB JACK	19	39
BOMB JACK 2	37	75
BOUNDER	37	75
BREATHRU	24	49
BUBBLER	47	95
CANADAIR	52	105
CAMELOT WARRIORS	47	95
CATCH 23	52	105
CAULDRON 2	24	49
● CENTURION	47	95
▽ CESNA OVER MOSCOU	64	129
CHALLENGE GIGOTS	49	99
CHIFFRES ET LETTRES	69	139
CHILLER	16	30
CITY SLICKER	24	49
▽ COBRA	22	45
COODENAME MAT 2	15	35
● COIN OF CLASSICS	47	95
COMMANDO	19	39
CONFLIT	54	109
▽ CONFUZION	24	49
CONVOY RAIDER	47	95
COSA NOSTRA	62	125
▽ CRYSTAL CASTLE	29	59
CRYSTANN	62	125
DAMBUSTER	25	55
▽ DAN DARE	27	55
DANDY	34	69
DANGER STREET	62	125
DEACTIVATOR	24	49
DEATHCATE	47	95
DEATHVILLE	32	65
DEATHWISH	47	95
DEEP STRIKE	24	49
DESPOTIK DESIGN	62	125
DOG FIGHT	49	99
DONKEY KONG	39	79
▽ DRAGON'S LAIR	29	59
DRAGON'S LAIR 2	47	95
DYNAMITE DAN	39	79
EAGLE NEST	49	99
EDEN BLUES	27	55
ENIGME A OXFORD	79	159
▽ EQUINOXE	15	35
EREBUS	54	109
● EXOLON	42	85
EXPLORER	34	69
EXPRESS RIDER	47	95
F15 STRIKE EAGLE	62	125
FAIRLIGHT	24	49
FIGHTER PILOT	15	30
▽ FIGHTING WARRIOR	15	30

FINAL MARTIX	47	95
FIRE LORD	37	75
FLASH	39	79
▽ FLIGHT PAT 737	15	30
FRANCE GEO	49	99
FUTURE KNIGHT	27	55
GALACHIP	22	45
GAME OVER	44	89
GHOSTBUSTERS	15	35
▽ GOLD HITS 2	42	85
▽ GOLIATH	27	55
GRAND PRIX 500 CC	37	75
GREEN BERET	15	30
GREYFEEL	49	99
HACKER	24	49
HACKER 2	32	65
HANSE	74	149
HARBALL	39	79
HEAD OVER HEELS	44	89
▽ HIGHLANDER	15	35
HJACK	37	75
HIT PACK 2	47	95
HOWARD THE DUCK	44	89
HYDROFOOL	47	95
HYPERSPORTS	22	45
IMPOSSIBALL	32	65
INDOR SPORTS	47	95
INERTIE	59	119
INVITATION	64	129
JAIL BREAK	32	65
▽ K.Y.A	54	109
KAT TRAP	44	89
KILLED UNTIL DEAD	47	95
KILLER KING	49	99
KINEKIT	44	89
KNIGHT GAMES	29	59
KNIGHT LORE	22	45
KONAMI COIN OP HITS	27	55
KONAMI'S GOLF	22	45
KRACK OUT	44	89
▽ KWAH	24	49
L'AILLE D'OR	27	55
L'HERITAGE	49	99
LE SCEPTRE D'ANUBIS	52	105
LE NECROMANCIEN	49	99
LEADER BOARD	44	89
LES CLASSIQUES	69	139
LES DENTS DE SA MERE	32	65
● LES DIEUX DE LA MER	59	119
LEVIATHAN	47	95
LIVINGSTONE SUPONGO	44	89
LORD OF THE RING	24	49
▽ M'EMIN	34	69
MAD DOG	69	139
MAGMAX	44	89
MANANTHAN 95	62	125
MANIC MINER	22	45
MARACAIBO	32	65
MARBLE MADNESS	49	99
MARCHE A L'OMBRE	72	145
MARIO BROTHERS	44	89
▽ MARTIAN DIOS	42	85
● MASK	44	89
MASTER OF THE LAMPS	22	45
MERCENNAIRE	37	75
MERCENARY	44	89
METRO 2018	27	55
▽ METROCROSS	42	85
MGT	27	55
MIAMI VICE	34	69
MICROPPOL HITS	47	95
MISSION 2	39	79
MISSION OMEGA	32	65
MONTHY ON THE RUN	37	75
MIR FREEZE	22	45
MUTANTS	44	89
NEMESIS	37	75
NEMESIS THE WARLOCK	44	89
NEXUS	22	45
▽ NIGHT GUNNER	15	35
NIGHTSHADE	19	39
NOW GAMES 4	49	99
PACK ELITE	24	49
PAPERBOY	44	89
POSEIDON	22	45
PRODIGY	29	59

ATTENTION: La valeur de la première colonne est la valeur de reprise des logiciels envoyés pour échange.
La valeur de la deuxième colonne, le prix de vente des logiciels commandés.

NOUVEAUTES SIGNALÉES PAR ●
PRIX EN BAISSÉ SIGNALÉS PAR ▽

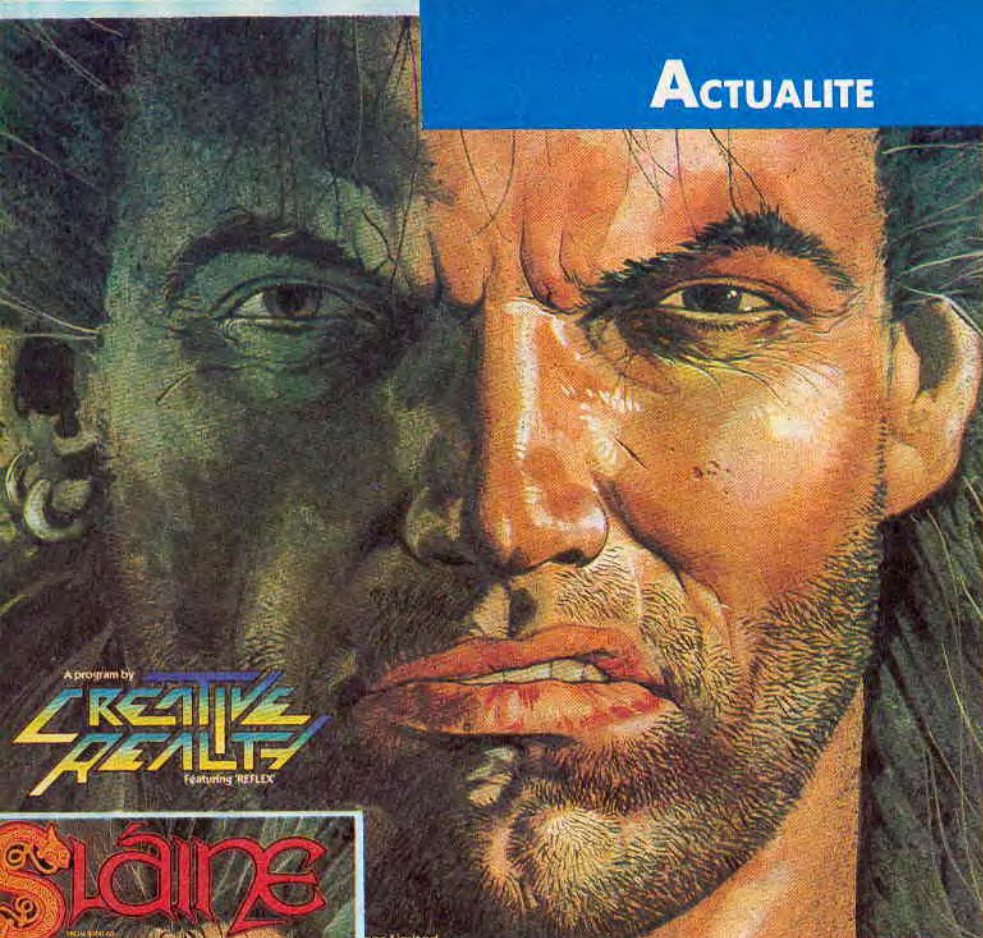
TITRES POUR AMSTRAD CPC

PROFANATION	59	119
PSI 5 TRADING CO.	47	95
QUARTET	47	95
QUESTOR	42	85
RAID SCORPION	47	95
RAID SUR TENERE	29	59
RASPUTIN	27	55
REBELS PLANET	27	55
RELIEF ACTION	74	149
● RENEGADE	42	85
REVOLUTION	27	55
ROAD RUNNER	47	95
ROBOT	37	75
▽ ROCK'N WRESTLE	24	49
ROCKET BALL	37	75
RODOE	29	59
ROOM 10	34	69
▽ SABOTEUR 2	39	79
SAI COMBAT	32	65
SAILING	44	89
SAMANTHA FOX STRIP	42	85
SAMOURAI TRILOGY	44	89
SARACEN	44	89
SCALEXTRIC	49	99
SCOOBYDOO	24	49
SECRET DU TOMBEAU	32	65
SENTINEL	47	95
SHAGLIN ROAD	42	85
SHOCKWAY RIDER	44	89
▽ SHOGUN	15	35
SHOLO	64	129
SHORT CIRCUIT	29	59
SKYFOX	19	39
SLAP FIGHT	44	89
▽ SOLD A MILLION 2	22	45
▽ SOLD A MILLION 3	22	45
▽ SPY VS SPY 2	44	89
STARFOX	49	99
▽ STAR GLIDER	32	65
STAR RAIDER 2	44	89
STARION	22	45
STARBUKE	47	105
▽ STREATH HAWK	19	39
▽ STRIKE FORCE HARRIER	19	39
STRYFE	39	79
● SUN STAR	47	95
● SUPERSTARS GAMES 2	42	85
SUPER CYCLE	39	79
SUPER HITS	44	89
● SUPERVIVOR	49	99
▽ SWORD AND SORCERY	37	75
TAI BOXING	34	69
TAI PAN	44	89
● TANK	42	85
TARZAN	27	55
TENSION	54	109
▽ TENTH FRAME	37	75
TERROR OF THE DEEP	44	89
THANATOS	37	75
▽ THE GREAT ESCAPE	22	45
THE LAST MISSION	62	125
THING BOUNCES BACK	44	89
THINK	44	89
THOMAHAWK	44	89
TOAD RUNNER	24	49
▽ TOP GUN	19	39
TORNADO LOW LEWEL	29	59
TRAILBLAZER	24	49
TRANSAT ONE	44	89
TRIO HIT PACK 3	47	95
TROLLIE WALLIE	22	45
● TRON FIRE	44	89
TT RACER	24	49
TUER N'EST PAS JOUER	49	99
▽ UCHIMATA	29	59
ULTRON	62	125
VIRGIN ATLANTIC	49	99
VOLEY BALL	57	115
● W. CLASS LEADER BOARD	47	95
WARLOCK	47	95
WARLORD	44	89
WARRIOR	27	55
▽ WERNER	29	59
▽ WHO DARES WIN 2	22	45
WIZBALL	44	89
WONDERBOY	47	95

WORLD GAMES	49	95
▽ XARD	42	85
▽ XENO	39	79
XEVIOUS	27	55
YIE AR KUNG FU 2	29	59
ZAXX	29	59
ZODIS	39	79
ZOMBIE	59	119
● ZYNAPS	42	85

DISQUES

▽ 1942	32	65
● ACE	69	139
ACTIVATOR	57	115
ALIEN 2	49	99
ALIEN HIGHWAY	57	115
AMERICA'S CUP	57	115
▽ ANTRIAID	32	65
▽ ARKANOID	57	115
▽ ARMY MOVE	57	115
ATHLETE	77	155
AU REVOIR MONTHY	72	145
AVENGER	54	109
BALL BREAKER	72	145
BALLOON CHALLENGE	72	145
▽ BARBARIAN	57	115
BASKET BALL	64	129
BATMAN	52	105
BIG 4	57	115
BIG BAND	102	205
BLACK MAGIC	74	149
BLUE WAR	79	159
BOB WINNER	67	135
▽ BOMB JACK 2	44	89
BOUNDER	59	119
▽ BREATHRU	32	65
BRIDGE PLAYER 3	74	149
BUBBLER	72	145
CANADAIR	77	155
CATCH 23	74	149
CESNA OVER MOSCOU	97	195
CHALLENGE GIGOTS	72	145
CHIFFRES ET LETTRES	127	255
CINE CLAP	62	125
COBRA	57	115
COMPUTER HITS 6	54	109
CONFLIT	74	149
CONVOY RAIDER	67	135
COSA NOSTRA	69	139
▽ CRYSTAL BLEU	62	125
CRYSTAL CASTLES	64	129
▽ DAKAR MOTO	84	169
DAN DARE	59	119
DANDY	49	99
▽ DANGER STREET	72	145
DEACTIVATOR	67	135
DEATHCATE	67	135
DEATHVILLE	69	139
DEATHWISH	67	135
DEEP STRIKE	67	135
DESPOTIK DESIGN	92	185
DOG FIGHT	72	145
DONKEY KONG	62	125
DRAGON'S LAIR	47	95
EAGLE NEST	72	145
▽ ELECTRA OLIVE	34	69
ENIGME A OXFORD	109	219
EQUINOXE	65	145
EREBUS	64	129
ETHNOS	92	185
● EXOLON	67	135
EXPLORER	49	99
▽ EXPRESS RIDER	42	85
F15 STRIKE EAGLE	77	155
FAIAL	79	159
FAIRLIGHT	44	89
FINAL MARTIX	87	175
FIRE LORD	57	115
▽ FLASH	74	149
FRANK BRUNO BOXING	37	75
FUTURE KNIGHT	57	115
GALVAN	37	75
GAME OVER	72	145
GLIDER RIDER	52	105



PERSONAL COMPUTER WORLD SHOW

Pour sa dixième édition, le Personal Computer World Show se tenait à l'Olympia de Londres du 23 au 27 septembre 1987. Cette année, les organisateurs de cette grandiose manifestation avaient encore ajouté un niveau supplémentaire d'exposition étant donné que le nombre d'exposants s'élevait à plus de 300 !

Bien entendu, pour présenter toutes les nouveautés tant au niveau matériels que logiciels, "ils sont venus, ils sont tous là" : Atari, Commodore, Thomson et bien évidemment Amstrad ! De même, tous les éditeurs de logiciels tels Domark, PSS, Gremlin Graphics, Cascade Games ou Endurance Games... étaient présents avec énormément de nouveautés pour la fin de l'année. (Ô joie ! Cela va être l'abondance et le choix sera encore difficile !). ♦

Pour ce qui concerne Amstrad, les deux petits derniers étaient présents montrant fièrement leurs atouts et leurs différences d'avec les aînés... C'est ainsi que nous avons pu découvrir le PCW 9512 s'annonçant comme le traitement de texte de haute qualité. Il faut reconnaître qu'il a un look très pro (style PC), avec un écran noir et blanc (merci les yeux !). D'un point de vue plus technique, sachez qu'il propose 512 K de RAM, que le disque peut stocker 737000 caractères ce qui permet de sauvegarder environ 700 pages... Quant à l'imprimante, elle est équipée d'une marguerite permettant d'obtenir une bonne qualité de courrier. Dernier détail, son prix : 499,00 £ hors taxes.



Était également en bonne place le PC 1640, qui avait déjà fait sa première apparition à l'Amstrad Computer Show de juillet, et qui se situe en haut de la gamme des "compatibles". Proposant 640 K de RAM, il est haut en couleurs puisqu'il est capable de gérer 64 couleurs tout en affichant 16 couleurs simultanément.

Pour l'instant, une seule version est disponible en France : c'est celle avec un disque dur 20M soit le PC 1640 HO 20. Son prix : 13 390 F hors taxes.



Du côté des logiciels? les éditeurs Outre-Manche sont loin d'être à court d'idées ! Voici un petit échantillon de ce qui doit sortir ce mois-ci. Pour les suivants (et ils sont nombreux) nous en reparlerons le mois prochain.◆

DIGITAL INTEGRATION

Pénétrez dans une des disciplines les plus dangereuses et les plus rapides inscrites aux jeux olympiques d'hiver, grâce à **Bobsleigh** spectaculaire simulation à bord d'un bobsleigh... Ce logiciel devrait être réaliste puisqu'il a été construit en collaboration avec le meilleur pilote de Grande-Bretagne dans cette catégorie.

MARTECH

Que diriez-vous de goûter à une nouvelle série de jeux d'aventure utilisant les réflexes ? Si vous acceptez de vous couler dans la peau de **Slaine**, vous serez confronté à un certain nombre de situations pour lesquelles il existe plusieurs solutions. A vous de réagir vite et bien !

GREMLIN GRAPHICS

Toujours aussi prolifique, Gremlin Graphics nous engloutit littéralement avec tous ses nouveaux titres ; en voici quelques-uns.

Avec **Mask II**, vous allez retrouver Matt Trakker, véritable héros de la télévision anglaise ; dans ce logiciel,

vous pourrez vivre quatre aventures indépendantes après avoir sélectionné votre équipe...

Une aventure fantastique est à votre disposition avec **Blood Valley**, logiciel dans lequel vous devrez vous efforcer de résister contre les ennemis du monde nommé Orb... Diplomatie et stratégie devront être vos deux qualités premières !

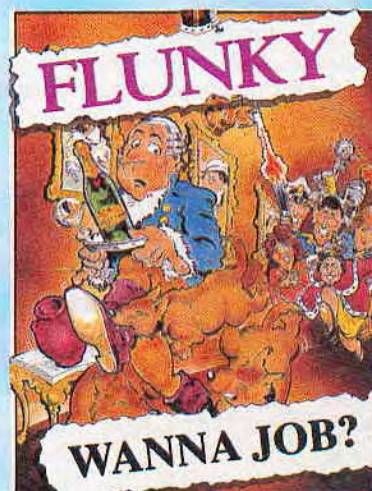
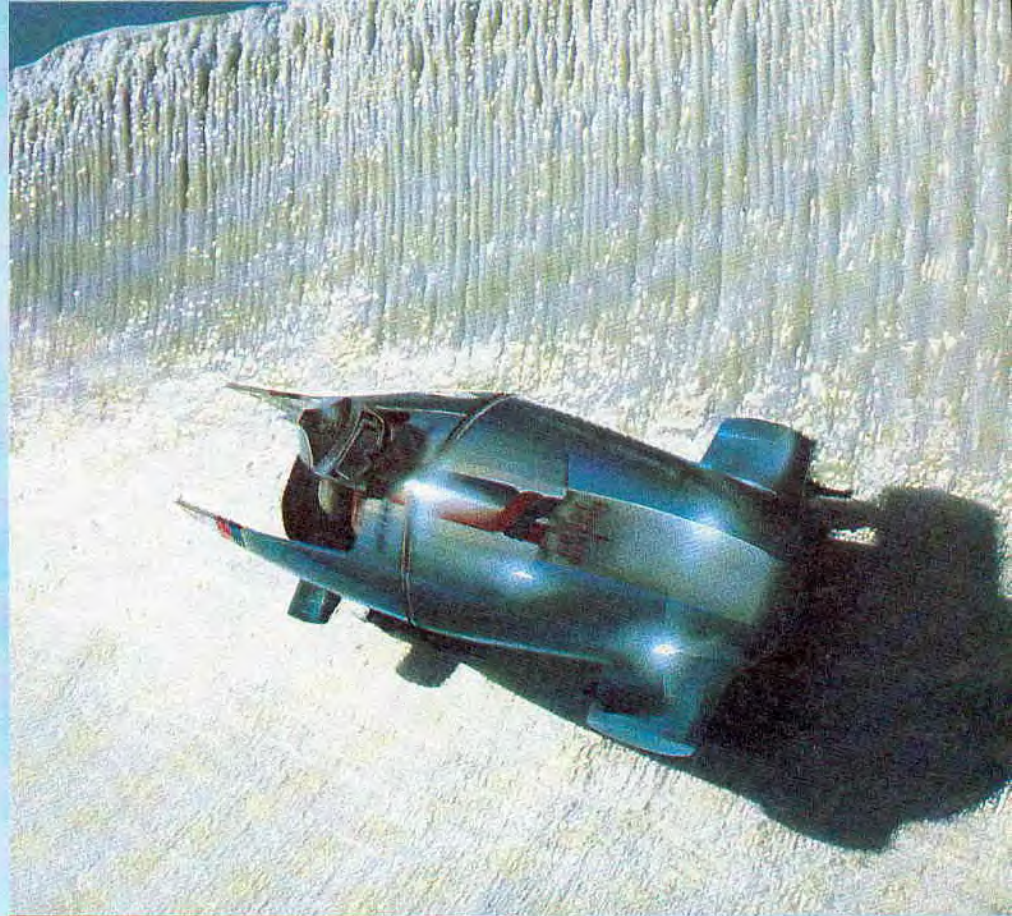
Toujours dans la soif de puissance, vous êtes invité dans le monde des maîtres de l'univers ; avec **Masters of the Universe**, vous risquez d'avoir bien du mal à triompher de l'horrible Skeletor...

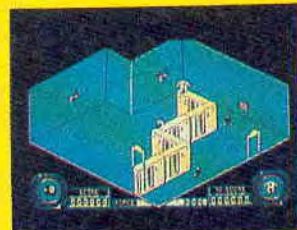
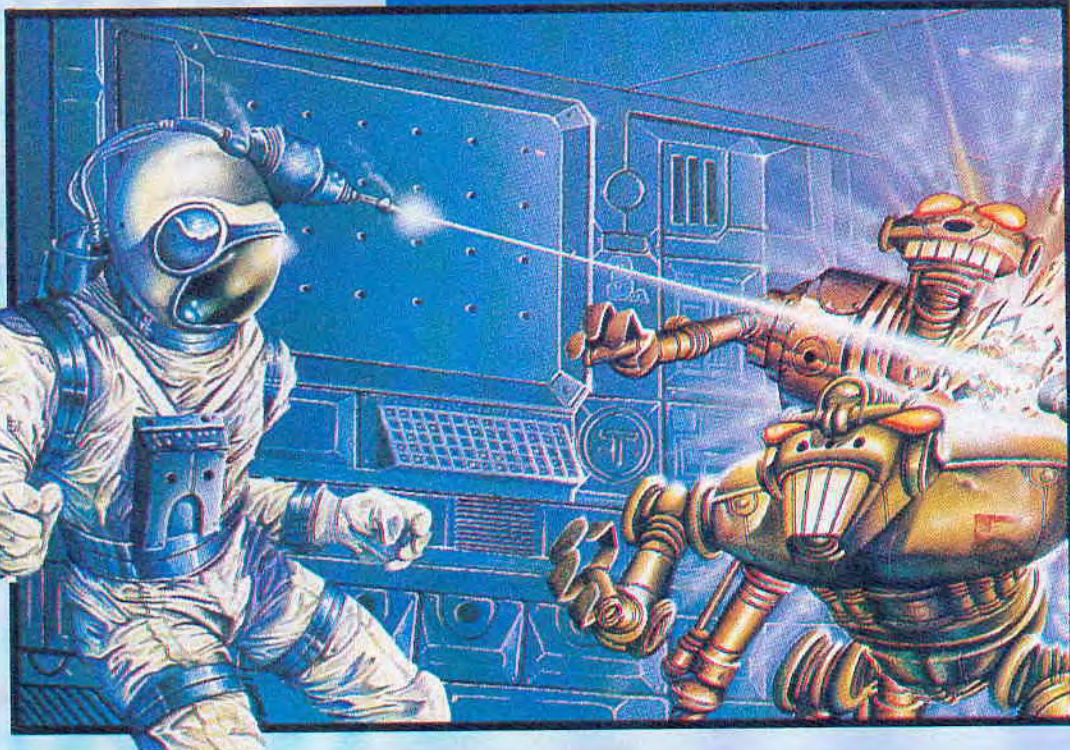
Pour terminer, nous vous invitons à retrouver un garnement bien sympathique et qui va encore faire des siennes pour avoir l'échelle de

déstabilité la plus grande possible. Vous avez deviné de qui il s'agit ? Mais oui, bien sûr, c'est **Jack the Nipper II** qui, cette fois, va opérer ses méfaits à travers une grande aventure dans la jungle...

PIRANHA

Voulez-vous percer la vie de tous les jours telle qu'elle se déroule au sein de la famille royale ? Avec **Flunky**, vous avez l'honneur de pénétrer dans les murs de la maison royale en tant que serviteur et si vous avez les nerfs solides et des réactions rapides alors peut-être serez-vous autorisé à pénétrer dans les appartements de la Reine... ◆





LORICIELS

Décidément, les adaptations à partir de B.D. ou de dessins animés semblent très prisées. En voici encore un exemple avec **Cobra**, jeu d'action issu du dessin animé du même nom. Vous retrouverez dans ce logiciel tous les fidèles compagnons de Cobra tels Armanoid ou Dominique ainsi que

l'horrible Salamandar accompagné de ses guerriers...

D'autre part, dans la série de l'action, encore de l'action, toujours de l'action, préparez-vous à accepter une **Mission** qui relève du domaine de l'impossible. La réussite finale de votre mission sera liée au choix judicieux de combinaisons et de casques laser pour retrouver Malox, infâme traître qui a volé la formule "secret défense" de la bombe Mégatron...♦



INFOGRAMES

Si vous avez toujours rêvé de visiter Bagdad la magnifique et si vous avez des envies de suprématie du style "Je veux être calife à la place du calife", alors vous ne tarderez pas à réaliser vos deux vœux face à votre CPC... En effet, **Iznogoud** arrive sur vos écrans plus décidé que jamais à vider ce calife de malheur...♦



MICROPROSE

Dans le domaine de la simulation, Microprose est sans conteste connu et reconnu. Cette fois, il s'agit pour vous de prendre les commandes de **Gunship**, un des hélicoptères de combat les plus perfectionnés... Ce logiciel a été développé avec l'aide de véritables

pilotes d'hélicoptères de combat et présente un graphisme en 3D, alors... accrochez bien votre ceinture !

Vivre une passionnante aventure à partir de six situations politiques et économiques historiques, c'est possible avec **Pirates** ; dans ce logiciel, vous aurez également votre part d'action, le tout sur fond de Caraïbes (de quoi rêver !).♦



AMSTRAD COMPUTER SHOW



La 8ème édition du désormais célèbre Amstrad Computer Show se déroulera les **23, 24 et 25 octobre** prochains; contrairement à son habitude, il se tiendra cette fois au G-Mex Centre de Manchester, immense édifice qui permettra, en outre, la présentation des nouveaux produits en non-stop dans le cadre d'un "Théâtre Amstrad". Par ailleurs, il y aura bien entendu la présentation de tous les nouveaux matériels sur CPC, PCW et PC...◆

AGENDA



N'oubliez surtout pas le rendez-vous que nous avons pris pour le week-end des 10 et 11 octobre prochains ! En effet, nous serons présents à l'Espace Austerlitz (30 quai d'Austerlitz - 75013 Paris) dans le cadre du **Festival de la Micro**, grande manifestation où toutes les marques seront représentées. Nous comptons sur votre visite...◆



Nous remercions pour leur collaboration les éditeurs, les distributeurs et les magasins suivants :

- A'N'F SOFTWARE, LONDON, tél. 01 439 0666
- ACTIVISION, 75008 PARIS, tél. (1) 42.99.17.85
- BUG BYTE, LONDON, tél. 01.439.0666
- BRITISH TELECOM, LONDON, tél. 01.379.6755
- CASCADE GAMES, HARROGATE, tél. (0423) 525325
- CHIP, 75011 PARIS, tél. (1) 43.57.26.03
- COBRA SOFT, 71104 CHALON-SUR-SAONE, tél. 85.93.20.01
- COCONUT, 75011 PARIS, tél. (1) 43.55.63.00
- COKTEL VISION, 92100 BOULOGNE, tél. (1) 46.04.70.85
- D3M, 92200 NEUILLY-SUR-SEINE, tél. (1) 47.47.16.00
- DUCHET COMPUTERS, CHEPSTOW, tél. (44) 291.257.80
- ELITE, diffusé par UBI SOFT
- ENGLISH SOFTWARE, MANCHESTER
- ERE INFORMATIQUE, 94200 IVRY-SUR-SEINE, tél. (1) 45.21.01.49
- EXCALIBUR, 75005 PARIS, tél. 42.04.57.30

- FIL, 93175 BAGNOLET, tél. (1) 48.97.44.44
- FREE GAME BLOT, 38190 CROLLES
- GREMLIN GRAPHICS, SHEFFIELD, tél. (0742) 753.423
- GUILLEMOT INTERNATIONAL, 56200 LA GACILLY, tél. 99.08.90.88
- IGL, 35000 RENNES, tél. 99.79.03.60
- IMAGINE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
- INFOGRAMES, 69100 VILLEURBANNE, tél. 78.03.18.46
- INNELEC, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48.91.00.44
- LOISITECH, 93106 MONTREUIL, tél. (1) 48.59.72.76
- LORICIELS, 92500 RUEIL MALMAISON, tél. (1) 47.52.18.18
- MICROIDS, 92100 BOULOGNE
- MICROMANIA, MICROPROSE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
- MICROPOOL, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48.91.00.44
- MIRRORSOFT, LONDON, tél. 01.377.48.37
- OCEAN, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
- ORDIVIDUEL, 94300 VINCENNES, tél. (1) 43.28.22.06
- PSS, COVENTRY, tél. (0203) 667.556
- SOFTHAWK, 38000 GRENOBLE, tél. 76.47.32.51
- TITUS, 93370 MONTFERMEIL, tél. (1) 45.09.21.40
- UBI SOFT, 94000 CRETEIL, tél. 43.39.23.21
- US GOLD, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12 ●

PARTICIPEZ A AMSTAR !

Remplissez soigneusement ce coupon et joignez-le à votre programme. Envoyez le tout à :

AMSTAR
La Haie de Pan
35170 BRUZ

Le programmeur :

Nom : _____ Prénom : _____ Age : _____

Adresse complète : _____

Le programme :

Nom : _____

Taille : _____ Périphériques utilisés : _____

Support : ☐ CASSETTE ☐ DISQUETTE

Compatibilité (testée) avec : ☐ 464 ☐ 664 ☐ 6128

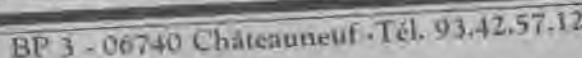
Attestation sur l'honneur

Je soussigné, _____, déclare être l'auteur du programme ci-joint et ne l'avoir jamais proposé à une autre revue.

Le : / / à :

Signature :

ALBUM EPYX	
+WINTER GAMES+ WORLD GAMES	
+SUPER CYCLE	189 F
+IMPOSSIBLE MISSION	
OCEAN ALL STAR HIT N°2	
+ARMY MOVES+ MUTANTS	
+HEAD OVER HEALS	165 F
+COBRA+ WIZZIIALL+ TANK	
IMAGINE ARCADE HITS	
+ARKANOID+ GAME OVE+ MAG MAX	
+LEGEND OF KAGE	165 F
+SLAP FIGHT+ YU AR KUNG FU 2	
ALBUM DIGITAL	
+TOMAHAWK+ FIGHTER PILOT	
+TIT RACER+ NIGHT GUNNER	165 F
MALETTE JEUX FIL	
+EXPRESS RAIDER+ SUPER SOCCER	
+TAL PAN+ XENOXIS	245 F
LORICIEL HIT 4	
+BILLY LA BANLEUE	
+MARACABO+ METI	179 F
ELITE 4 PACK N°2	
+DAITY+ ACB+ UNTL KARATE	
+LIGHTFOUR+ ACB+ SHOCK	245 F
THE PACK 2	
+VENTIFLY+ SABOTAGE	
+ACADEMY+ MERCENARY	185 F
HIT PACK 3	
+GODSHYD DOG+ FIGHTING WARRIOR	
+ANTHROPY+ COMMANDER	
+HIT HIT WILLY+ WING	145 F
WME HIT N°2	225 F
+KAZUO YANO+ SCOUT	
+DEEM HILIT+ BAL COMBAT	
GAME HIT MATCH	
+TOMMY+ VIKERSPORT	
+YING DOG+ FOOT	
+KODAMI GOLF+ TACKLE	
KROKINGHOCK 4	179 F
+LUPIN 2+ CYR+ TUBIN	
STAR GAMES 2	
+BALL BLAZER+ FINAL MATCH	
+NIGHT GAMES	145 F
+HOFWAY+ ENCOUNTER	
ELITE TRIPLE PACK	149 F
+COLLECTOR+ EYON+ AIR WIZ+ T	
LINE HIT N°3	
ORAL ADAM+ DANGER	155 F
ADRIANUS+ LACALINE	
LASER+ LUNING N°2	
+LEADER+ DORAD+ JOLIAN	
+OUTPOUR+ TOWCLIN	149 F
GOCCO HIT N°2	
+TOPGUN+ JACET+ FLYING	
+HOFWAY+ VANDER+ WING	
+LUPIN 2+ CYR+ TUBIN	
+KODAMI GOLF+ TACKLE	
+HOFWAY+ TOWCLIN	
+AN UNUS+ TROU+ TACK	
+HOFWAY+ TACK	189 F
HACKIT N°2	199 F
+HOFWAY+ TACK	
+HOFWAY+ TACK	
ALBUM DIGITAL	
+TOMAHAWK+ FIGHTER PILOT	
+TIT RACER+ NIGHT GUNNER	165 F
MALETTE JEUX FIL	
+EXPRESS RAIDER+ SUPER SOCCER	
+TAL PAN+ XENOXIS	245 F
LORICIEL HIT 4	
+BILLY LA BANLEUE	
+MARACABO+ METI	179 F
ELITE 4 PACK N°2	
+DAITY+ ACB+ UNTL KARATE	
+LIGHTFOUR+ ACB+ SHOCK	245 F
THE PACK 2	
+VENTIFLY+ SABOTAGE	
+ACADEMY+ MERCENARY	185 F
HIT PACK 3	
+GODSHYD DOG+ FIGHTING WARRIOR	
+ANTHROPY+ COMMANDER	
+HIT HIT WILLY+ WING	145 F
WME HIT N°2	225 F
+KAZUO YANO+ SCOUT	
+DEEM HILIT+ BAL COMBAT	
GAME HIT MATCH	
+TOMMY+ VIKERSPORT	
+YING DOG+ FOOT	
+KODAMI GOLF+ TACKLE	
KROKINGHOCK 4	179 F
+LUPIN 2+ CYR+ TUBIN	
STAR GAMES 2	
+BALL BLAZER+ FINAL MATCH	
+NIGHT GAMES	145 F
+HOFWAY+ ENCOUNTER	
ELITE TRIPLE PACK	149 F
+COLLECTOR+ EYON+ AIR WIZ+ T	
LINE HIT N°3	
ORAL ADAM+ DANGER	155 F
ADRIANUS+ LACALINE	
LASER+ LUNING N°2	
+LEADER+ DORAD+ JOLIAN	
+OUTPOUR+ TOWCLIN	149 F
GOCCO HIT N°2	
+TOPGUN+ JACET+ FLYING	
+HOFWAY+ VANDER+ WING	
+LUPIN 2+ CYR+ TUBIN	
+KODAMI GOLF+ TACKLE	
+HOFWAY+ TOWCLIN	
+AN UNUS+ TROU+ TACK	
+HOFWAY+ TACK	189 F
HACKIT N°2	199 F
+HOFWAY+ TACK	
+HOFWAY+ TACK	
ALBUM DIGITAL	
+TOMAHAWK+ FIGHTER PILOT	
+TIT RACER+ NIGHT GUNNER	165 F
MALETTE JEUX FIL	
+EXPRESS RAIDER+ SUPER SOCCER	
+TAL PAN+ XENOXIS	245 F
LORICIEL HIT 4	
+BILLY LA BANLEUE	
+MARACABO+ METI	179 F
ELITE 4 PACK N°2	
+DAITY+ ACB+ UNTL KARATE	
+LIGHTFOUR+ ACB+ SHOCK	245 F
THE PACK 2	
+VENTIFLY+ SABOTAGE	
+ACADEMY+ MERCENARY	185 F
HIT PACK 3	
+GODSHYD DOG+ FIGHTING WARRIOR	
+ANTHROPY+ COMMANDER	
+HIT HIT WILLY+ WING	145 F
WME HIT N°2	225 F
+KAZUO YANO+ SCOUT	
+DEEM HILIT+ BAL COMBAT	
GAME HIT MATCH	
+TOMMY+ VIKERSPORT	
+YING DOG+ FOOT	
+KODAMI GOLF+ TACKLE	
KROKINGHOCK 4	179 F
+LUPIN 2+ CYR+ TUBIN	
STAR GAMES 2	
+BALL BLAZER+ FINAL MATCH	
+NIGHT GAMES	145 F
+HOFWAY+ ENCOUNTER	
ELITE TRIPLE PACK	149 F
+COLLECTOR+ EYON+ AIR WIZ+ T	
LINE HIT N°3	
ORAL ADAM+ DANGER	155 F
ADRIANUS+ LACALINE	
LASER+ LUNING N°2	
+LEADER+ DORAD+ JOLIAN	
+OUTPOUR+ TOWCLIN	149 F
GOCCO HIT N°2	
+TOPGUN+ JACET+ FLYING	
+HOFWAY+ VANDER+ WING	
+LUPIN 2+ CYR+ TUBIN	
+KODAMI GOLF+ TACKLE	
+HOFWAY+ TOWCLIN	
+AN UNUS+ TROU+ TACK	
+HOFWAY+ TACK	189 F
HACKIT N°2	199 F
+HOFWAY+ TACK	
+HOFWAY+ TACK	
ALBUM DIGITAL	
+TOMAHAWK+ FIGHTER PILOT	
+TIT RACER+ NIGHT GUNNER	165 F
MALETTE JEUX FIL	
+EXPRESS RAIDER+ SUPER SOCCER	
+TAL PAN+ XENOXIS	245 F
LORICIEL HIT 4	
+BILLY LA BANLEUE	
+MARACABO+ METI	179 F
ELITE 4 PACK N°2	
+DAITY+ ACB+ UNTL KARATE	
+LIGHTFOUR+ ACB+ SHOCK	245 F
THE PACK	



SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES VIERGES
99 F

DAI VAY	SHORT CIRCUIT
THEY SAY I AM	THE GREAT ESCAPE
IMPOSSIBLE MISSION	REVOLUTION
LEGEND OF KAGE	ZORRO

PC 1312	
ALBUM EPVX	225F
+WINTER GAMES	
+JITSTOP 2	
+SUMMER GAMES	
MALETTE JYUX FIL	295F
+INFILTRATOR +ECHES 3D	
+NUMERO 10	
PC HITS	245F
+TOP GUN +STRIP POKER	
+GREATER ESCAPE	
+THE DAMBUSTERS	

[illegible]

86 596 DE COMMANDE
PAGE SUIVANTE

ACADEMY NF	1451
ALBERTS	1495
RATTLESNIP NF	145F
BIVOLAC NF	145F
BLUE WAR	145F
CALIFORNIA GAMES	145F
CHARLY DIAMS	179F
CEBICA (LORDIE)	179F
EXOLON	185F
FIS STRIKE EAGLE	189F
FUDDOY HARTIST	145F
GABRIEL NF	179F
GRYZOR	145F
GUNSLIPPER NF	145F
INDIANA JONES NF	145F
JACK THE NIPPER 2	145F
1. AMNEA U.D. ZENGARA	189F
JOSE DE SOTE	189F
1. R. MATTHEW (S. AMN)	189F
MAG MAC NF	145F
MARTIN (TAY) LIGHT	189F
MASQUE PLOT	189F
MESON	179F
MICROMAGNET	145F
MINDS OF	189F
POPPER (JOY) NF	145F
PULSATON NF	189F
QUANTITATIVE	189F
REVLAC	145F
SHUTTER (AND) NF	179F
SHOOTING (TAY) (AND) NF	145F
THANFOR	189F
THE (AND) (TAY) (AND) NF	145F
VICTORY ROAD	189F
WILL (AND) (TAY) NF	145F

ACRAM NE	145E
SILENT SERVICE NE	139F
SAMURAI THUSOY NT	145E
SLAP FIGHT NT	145E
SUPER CYCLE NF	139F
SPACE HARRIER NF	139F
STREET HAWK NF	135F
SURVIVOR	145E
TAI PAN NF	145E
TOP GUN NF	139F
TOP SECRET NF	220F
TT RACERS NF	142E
WINTER GAMES NF	142E
WITCHDOOM NF	142E
WORLD CHAMPIONSHIPS	142E
WORLD GAMES NT	142E

[illegible]

AMSTRAD CASSETTES



MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12
INER DE NE

HIT PARADE

INFILTRATOR NF	95F
LES DIEUX DE LA MER	145F
MAG MAX NF	89F
MAMMATTAN NF	125F
MARCHE A L'OMBRE NF	145F
MASK I	89F
MARIO BROTHER NF	89F
MELTRES EN SERRES NF	259F
MONOPOLY NF	175F
PAPER BOY NF	89F
PROHIBITION NF	138F
QUARTET NF	95F
RENEGADE NF	89F
ROAD RUNNER NF	95F
SALOMON'S KEY	80F
SAMOLRAY TRIL OGY NF	80F
SLAP FLIGHT NF	89F
SCALEXTRIC NF	109F
SCRAMBLE FR NF	175F
SUPER CYCLE NF	89F
SURVIVOR	99F
TAPAN NF	89F
SPACE HAWKER NF	89F
TIT RACER NF	89F
TURN NEST HAS HOUSE	95F
WINTER GAMES II	95F
WONDERBOY NF	95F
WORLD C. LEADERBOARD	89F
ZOVEN	135F

INNER DEEP NF	135F
INVITATION NF	135F
KILLED UNTIL DEAD NF	95F
LAST MISSION NF	135F
Les Pyramides d'Atlantis	130F
Les Passagers du Vent NF	285F
LIGHT FORCE NF	89F
LIVINGSTONE NF	135F
MARTIANIDS NF	95F
MASTERS OF UNIVERSE NF	93F
MENFEN NF	135F
METRO CROSS NF	95F
1001 BC NF	120F
MUJANTS NF	100F
NEMESIS NF	95F
NEMESIS THE WARRIOR NF	95F
PULSATOR NF	95F
RIZANT ACTION NF	135F
SAMOTHEK 2NF	95F
SARIENT NF	120F
SIGNA 7 NF	95F
STRATE NF	120F
STUCK FORCE (LARRY) NF	95F
TANK NF	10F
TARAN NF	80F
TERRA CRESSA NF	80F
THE SENTINEL NF	10F
THAMATOS NF	100F
TOBIROCK NF	134F
TOKAHAVE NF	95F
TROYAL PURSUIT NF	125F
WEDALL NF	95F
WORLD GAMES SF	100F
2000 ZERO NF	80F

**Créez votre Album !
DÉMENT !
Chaque jeu 35 F**

ALBUM ULTIMATE
AMERICA'S CUP
ANTHRAX
BACTRON
GALVAN
GAME OVER
GREEN BIRET
IT'S A KNOCK OUT
KYA
LEGEND OF CAGE

SUPER! LA MANETTE US GOLD

Mettiamo alla prova le tue premesse. In condizioni competitive sulle più prestigiose scacchiere, per US GOLD, un gioco indimenticabile che ti porta a poltrone da re.

Promotion: MANETTE SPEED KING 145F



Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 1 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer =	F

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration / / Signature _____

LE LOGICIE



CLASH

Aventure

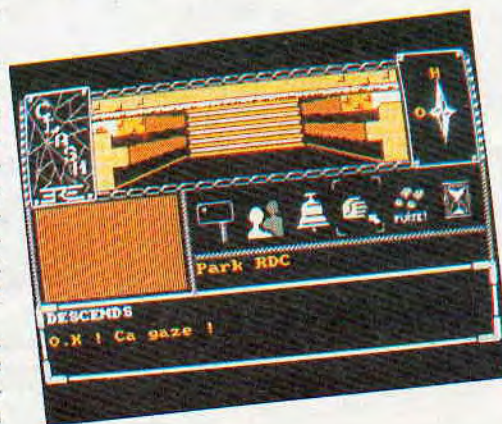
Ce soir, je comptabilise sur mon carnet à petits bâtons le 730^e trait vertical... Vous ne pouvez pas savoir à quel point je suis heureux de le tracer celui-là ; en effet, il s'agit du dernier de la série car j'arrive à l'expiration de ma peine (vous vous rendez compte, deux longues années à l'ombre pour avoir fait un petit trafic de mobs volées ?!). Enfin, demain je retourne chez ma mère ; j'ai 20 ans, toute la vie devant moi et la ferme intention de repartir sur de bonnes bases...

Le lendemain, vers minuit : les retrouvailles se sont magnifiquement bien passées et pour clôturer cette première journée de liberté, je me suis payé le cinéma... Maintenant, je rentre tranquillement à la maison ; il faut bien sûr passer devant cette concierge à la noix qui est toujours à l'affût des derniers potins... Arrivé au cinquième étage (sans ascenseur), je vois la porte de l'appartement entrouverte ; ce n'est pas normal !

Maman ? Tu vas bien ? Et soudain, c'est la vision d'horreur : maman, gisant sur le sol, assassinée lâchement avec un poignard... Je ramasse lentement l'arme du crime et c'est à ce moment que j'entends

des cris haut perchés ! Cette concierge de malheur m'a suivi et elle me prend pour l'assassin ; non mais, vous vous rendez compte ! Moi, Manu, le doux, le tendre, trucidar ma mère !

En tout cas, pour l'instant, je n'ai qu'une solution : la fuite... Il était temps que je parte, car peu de temps après, ce "cher" inspecteur Mairel se pointe devant l'immeuble. Puisque c'est lui qui est chargé de l'affaire et que nous nous entendons comme chien et chat, je n'ai plus qu'une seule chose à faire : reprendre contact avec mes anciennes connaissances, très peu recommandables pourtant, et mener ma propre enquête pour découvrir l'assassin et venger ma pauvre mère... En tout cas, je suis sûr d'une chose : si l'assassin (ou les assassins) s'est (ou se sont) attaqué(s) à elle, c'est uniquement par esprit de ven-



geance à mon rencontre. Est-ce que, par hasard, ce serait lié à mes anciennes activités ? Si c'est le cas, il faut que je me montre très très prudent car mes "amis" ne vont peut-être pas se montrer particulièrement coopératifs... D'ailleurs, il suffit que je me souvienne de leur attitude pendant ces deux dernières années : on peut dire qu'ils m'ont carrément laissé tomber ! La nuit risque d'être très longue ! L'allée des lucioles étant la plus proche de chez moi, je commence par aller réveiller Bab... Entre deux bâillements, elle m'explique qu'elle a vu Céline ce soir au Rapid' Bouffe et que je peux encore la voir avant la fermeture. Cela me fait une drôle d'impression de pénétrer de nouveau dans cette espèce de clan... D'autant plus que l'accueil n'est pas forcément des plus chaleureux. C'est ainsi que je me rends très rapidement compte que je dois "biaiser" avec mes questions pour obtenir quelques menus renseignements... Quand j'arrive au bar de Tony, j'ai vraiment l'impression d'arriver comme un chien dans un jeu de quilles !

L DU MOIS



Au fur et à mesure de ma progression, je m'aperçois qu'il se passe des histoires pas possibles au sein du groupe : Maud dit être sortie avec Michel, mais en fait, ce serait plutôt Franck, seulement Michel est très jaloux, alors... En d'autres circonstances, j'aurais souri doucement ; mais là, je n'ai ni le temps, ni l'envie qu'on me fasse des embrouilles. Alors, je sens que je commence à devenir sérieusement nerveux, d'autant plus que je dois être sans arrêt aux aguets pour échapper aux griffes de Mairiel... Ou ne pas me faire lâchement "dégommer" en traversant une rue parce que je commence à devenir gênant ! Seulement, ils ont tous oublié que "plus fûté que Manu, y'a pas", alors je vais réussir à obtenir tous les renseignements me permettant de connaître l'assassin et je vais réunir toutes les preuves nécessaires à son inculpation... A partir de là, il ne me restera plus qu'à servir le tout sur un plateau à Mairiel et ses acolytes.

Avec Clash, nous saluons les premiers pas d'une nouvelle gamme de jeux que lance Ere Informatique. Cette gamme a pour

nom "Métal Hurlant" et elle s'inspire de la célèbre revue du même nom... La page des présentations de cette aventure vous



met immédiatement dans l'ambiance, effet renforcé par une musique tout à fait adaptée. Ensuite, vous plongez directement dans le feu de l'action avec un écran divisé en cinq parties : tout d'abord, une visualisation du lieu où vous vous trouvez, avec à son côté les différentes orientations possibles ; vient ensuite une fenêtre où apparaît le personnage avec lequel vous pouvez dialoguer lorsque la communication est possible ; pour parler et pouvoir utiliser la fenêtre de texte qui se trouve en bas de l'écran, vous sélectionnez l'icône correspondante dans la dernière fenêtre (il y a cinq actions possibles, plus le sablier vous montrant le temps qui s'écoule inexorablement...).

Nous pouvons dire que cette gamme Métal Hurlant démarre du bon pied avec un logiciel où se trouvent réunis intérêt quant à l'enquête menée et graphisme soigné. Il est peut-être regrettable que la fenêtre graphique ne soit pas un peu plus grande et que les commentaires soient parfois dans une couleur difficilement lisible, mais ce sont là quelques remarques qui n'altéreront pas le plaisir que vous trouverez à vous glisser dans la peau de Manuel...

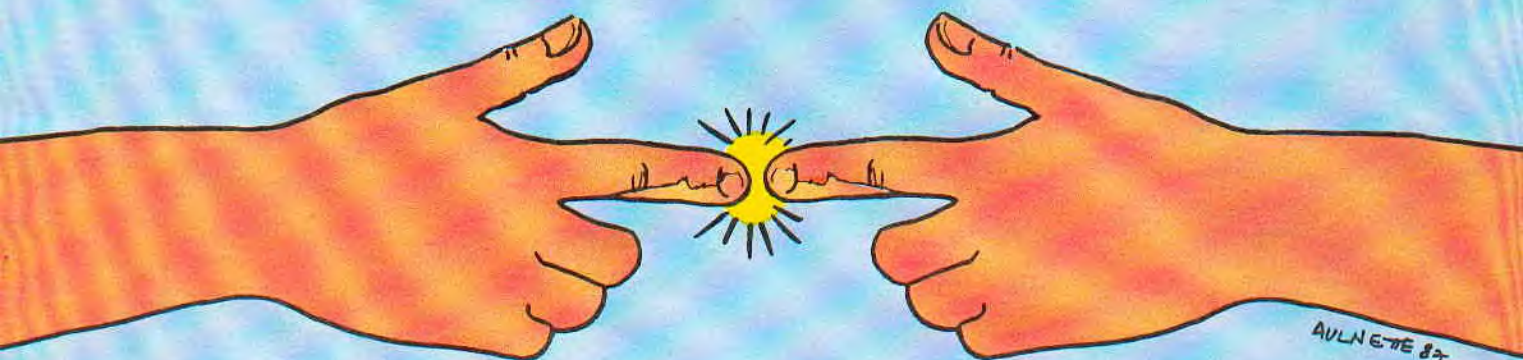
J'ai une confiance à vous faire : je sais qui est l'assassin... Mais chut !!! Mon rédacteur en chef arrive, aussi je ne peux vous en révéler plus... ●



VOUS AVEZ DIT ASTUCES?

Lorsque nous avons fait notre proposition de rubrique permettant d'obtenir des vies illimitées ou de profiter d'astuces pour tous les jeux, vous avez été fort nombreux à nous écrire avec enthousiasme...

"Vous avez dit astuces" fait donc ses premiers pas avec ce numéro de la rentrée ; mais nous tenons à préciser deux choses : tout d'abord, son contenu ne dépend que de vous, alors n'hésitez pas à y participer activement ! Ensuite, nous souhaitons qu'il ne soit pas fait usage de ces "bidouilles" dans l'espoir de figurer dans le Coin des As (ce serait trop facile, non ?).



AULNE-TE 87

GHOST'N' GOBLINS

```
5 * GHOST'N' GOBLINS *
10 MEMORY 4863:LOAD "CODE"
20 POKE 20636,0
30 POKE 20633,24
40 POKE 33421,0
50 POKE 33410,0
60 POKE 20630,200
70 POKE 34148,0:POKE 34149,0
80 POKE 29432,0:POKE 29433,0
90 CALL 20480
```

```
90 CALL &4000
100 POKE &4319,0:CALL &400
110 DATA 4016,A0,402A,A0,40AF,A1
120 DATA 40B2,A1,40BA,A1,40CC,A1
130 DATA 40CF,A1,40D5,A0,40DE,A0
140 DATA 40ED,A0,40F4,A0,41AD,A1
150 DATA 4103,A0,410D,A0,413C,A0
160 DATA 4147,A0,4155,A0,4164,A1
170 DATA 4169,A1,41A1,A1,41AA,A0
180 DATA 41AE,C9
```

DRAGON'S LAIR 1

```
10 * DRAGON'S LAIR 1 *
20 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0
30 MEMORY &1FFF:LOAD "d1",&2000
40 RESTORE 190
50 FOR n=&A300 TO &A300+13
60 READ a$:POKE n,VAL("&"a$)
70 NEXT n
80 INPUT "niveau (1 a 8):",niv
90 FOR x=1 TO niv
100 READ titre$
110 NEXT
120 RESTORE 200:ad=&46C5
130 FOR i=1 TO 12
140 le$=MID$(titre$,i,1)
150 POKE ad,ASC(le$)
160 ad=ad+1
170 NEXT
180 CALL &A300
190 DATA 21,00,20,11,00,03,01,ff,7c
,ed,b0,cd,00,03
200 DATA "DRLGIDDY.BIN","DRLDISC.B
IN","DRLSKULL.BIN","DRLROPE.BIN","
DRLWEAP.BIN","DRLTENT.BIN","DRLCH
ECK.BIN","DRLSLAY.BIN"
```

ZUB

```
10 'ZUB
20 'Version cassette
30 MEMORY &A03F
40 MODE 1:LOAD "!",&A040
50 POKE &AD5B,&C9:CALL &A040
60 FOR T=1 TO 22:READ A$,B$
70 POKE VAL("&"A$),VAL("&"B$)
80 NEXT T
```

ROAD RUNNER

Vous avez beau vous évertuer à crier "Beep ! Beep !", casser vos joysticks ou vous meurtrir douloureusement la main à force de vous acharner, vous trouvez que, décidément, 5 vies ce n'est pas beaucoup. Alors, il y a un truc tout simple qui vous permettra de devenir invincible ou presque : avant de démarrer le premier tableau, appuyez simultanément sur les touches U et S... Vous verrez, c'est magique ! Par contre il apparaît à l'écran : Cheat mode... Voulez-vous la traduction ?...

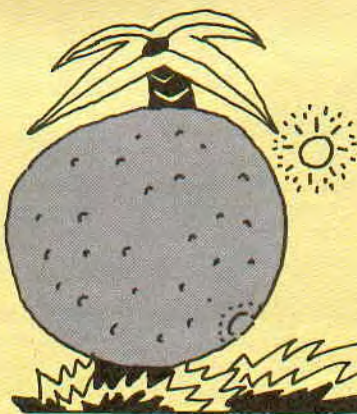
CHARLY DIAMS

Arcade/Aventure

"Qui a volé, a volé, a volé... a volé l'orange du marchand ? C'est Charly qui a volé, a volé, a volé... a volé l'orange du marchand !" Eh oui ! Ma célébrité et ma détresse sont telles que même Bécaud s'est inspiré de mon histoire pour faire une chanson. Seulement, à cette époque, je n'étais encore qu'un homme acceptant la vie avec fatalité.

Puis, un jour, une découverte m'a permis de me prendre par la main en me disant : "Ça y est, Charly la fortune est à toi..." Non, non, vous n'y êtes pas du tout ! Ce n'est pas l'avènement du loto qui m'a fait changer d'état d'esprit... Mais simplement un songe qui m'a révélé qu'il existait de par le monde une cachette secrète où se trouvaient pas moins de mille diamants bleus ! Vous rendez-vous compte ? La pierre la plus belle qui existe sur la Terre ! Tellement belle, tellement pure, tellement transparente qu'elle en devient bleutée... Et voici que l'occasion d'en amasser mille d'un coup se présente. C'est vraiment magique ! Si bien magique d'ailleurs, qu'il va falloir que je commence par découvrir et cueillir sept fleurs miracles...

Mon périple commence sur les bords du Golfe du Bengale que je dois traverser (après m'être mis dans la tenue adéquate bien sûr...), mais mon gros problème va se situer au niveau du souffle car je n'arrête pas de rencontrer des pieuvres ou des bancs de poissons qui prennent un malin



plaisir à me ralentir... Qu'à cela ne tienne : je réussis à récupérer ma première fleur... Après la fraîcheur et la douceur du Golfe (tout le monde ne peut pas en dire

autant !), je dois affronter la chaleur, la sécheresse et l'aridité du désert du Ténéré. Dur, dur ! En plus, comme si tous ces éléments naturels contre moi ne suffisaient pas, je rencontre une espèce d'ayatollah fort peu hospitalier qui essaie de me tirer comme un lapin ; mais Charly a plus d'un tour dans son sac... et j'arrive à cueillir d'autres fleurs en ayant la chance d'admirer une superbe danse du ventre !

Après avoir affronté la mer et le désert, aucun paysage ne me sera épargné puisque je traverse (entre autres...) la campagne Berrichonne (attention aux chasseurs) pour atteindre finalement la Cordillère des Andes où il ne faut surtout pas se risquer sans bonnet, moufles et écharpe...

Il n'est absolument pas question que je vous dise si mon voyage s'est bien terminé car vous vous précipitez tous sur moi tels des rapaces ! Tout ce que je peux vous dire, c'est que mon aventure est très colorée, avec un graphisme soigné mais peut-être un peu simple et une animation parfois un peu saccadée, mais qui ne vous empêche pas malgré tout de trouver de l'intérêt pour ce logiciel possédant un accompagnement musical qui vous séduira à nouveau si vous avez aimé Zox 2099 (car il est du même type). ●



MICRO SCRABBLE

Réflexion —



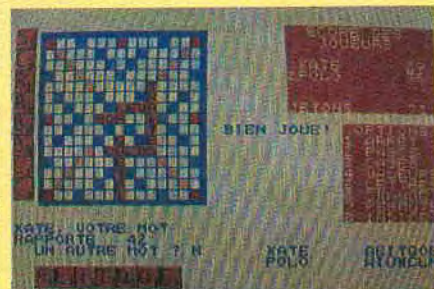
Aujourd'hui, nous sommes enfin mercredi ! Je vais pouvoir souffler un peu et me changer les idées car les vacances sont déjà malheureusement bien loin... La rentrée s'est effectuée sans trop de problèmes, mais pour résumer la situation, je ne dirai



quand même que deux mots : dur, dur ! Par moments, je me demande ce qu'a bien pu devenir tout ce que j'ai appris l'année dernière... Quant à l'orthographe, je ne vous raconte pas. Enfin, chassons tous ces problèmes et mettons vite un bon jeu d'arcade (idéal pour se défouler...). J'ouvre mon tiroir où sont rangées toutes mes disquettes préférées et c'est l'horreur ! Maman est passée par là et elle ne m'a laissé qu'une seule disquette : Micro-Scrabble.

Ayant parfaitement compris le message, je charge ce logiciel sur mon CPC et n'ayant peur de rien, je décide d'affronter l'ordinateur après avoir choisi le plus haut niveau... Le tirage au sort me désigne comme premier joueur : les sept premières lettres qui sont affichées sur ma réglette ne me permettent pas de faire des prouesses : LIENS... Qu'à cela ne tienne, je ferais mieux au prochain tour ! Après mûre réflexion (il en met du temps à étudier toutes ses possibilités !), l'ordinateur me sort pompeusement : AEDE ??? Ah non ! S'il commence à me sortir des mots que je ne comprends pas ! Comme ce serait bête de mourir idiot, je regarde la définition de ce mot dans le dictionnaire : poète de la Grèce antique. Très bien, je m'incline ; il faut dire que mon adversaire possède quand même un dictionnaire intégré de 20000 mots...

Très rapidement, je me laisse prendre au jeu ; il faut dire que j'ai une forte motivation : surtout ne pas se laisser battre par



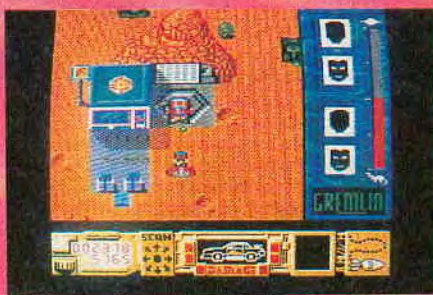
ce petit génie qui semble se cacher derrière ce logiciel... Je peux vous dire que cela n'a pas été facile de le battre car il m'a encore sorti des mots tels que ALEPH ou OXO, mais j'y suis quand même arrivé. Quelle fierté de voir afficher mon score final 327 contre 308. VICTOIRE ! (C'est maman qui va être contente).

Le principe de jeu est semblable à celui du jeu de société ; avant de commencer la partie, vous sélectionnez les options qui vous intéressent : ainsi, vous avez la possibilité de voir toutes les réglettes ou bien de voir l'ordinateur réfléchir. L'option écran monochrome est très utile car, dans ce cas, apparaissent clairement les cases où les lettres (ou les mots) comptent double (ou triple). Enfin, en dernier recours, si votre réglette semble rester définitivement muette, n'hésitez pas à faire appel à l'option INDICE ; dans ce cas, votre adversaire vous donnera une solution mais, attention, par forcément la meilleure ! ●

MASK

Arcade —

Rejoignez les agents des forces de Mask pour vous engager dans le combat ultime qui mettra fin aux méfaits des affreux VENOMS. Ces derniers appliquent depuis peu une nouvelle technique qui consiste à enlever tous les agents de Mask et à les projeter à travers des trous spatio-temporels. Une fois le monde nettoyé de tous les agents de Mask, l'infame Mayheur aura le champ libre pour effectuer ses expérimentations. Pour l'instant, son opération de nettoyage est en bonne voie, presque tous les agents sont tombés dans les trous



et se sont retrouvés dans un désert rocaillieux, dans un futur très lointain, dans une ère préhistorique. Les agents les plus importants ont été transférés sur la base Venom, les récupérer sera évidemment la tâche la plus dure.

Ce que les ennemis ne savent pas, c'est que vous avez secrètement rallié l'équipe Mask, on vous a donné un masque, un vaisseau (que tout le monde appelle Thunderhawk). Vous serez sans plus attendre projeté dans l'espace-temps pour récupérer tous vos collègues.

Quand vous débarquerez sur le lieu de votre mission, la première tâche sera de reconstituer la clé qui fera marcher le scanner. Grâce à ce dernier, enfin vous localiserez les agents et leurs masques. Ne partez pas tout de suite à l'aventure, attendez que je vous dise que certains éléments de clé sont faux, il faudra donc ouvrir l'œil. Seulement huit d'entre eux

permettent de mettre en route le scanner. Maintenant, vous êtes prêt à vous mettre à la recherche des agents, tout en n'oubliant pas qu'un agent est tout nu sans son masque. Ces derniers sont repérables depuis votre vaisseau.

Des obstacles se présenteront devant vous. Malheureusement pour eux, vous les détruirez à grands coups de bombes.

La grande joie que vous procurera le sauvetage sera bien vite estompée quand vous serez téléporté dans une nouvelle zone pour recommencer exactement la même chose, vous n'y trouverez plus des chars et des hélicos, mais des vaisseaux spatiaux et des trous noirs. Il paraît même que dans les zones suivantes, on rencontre des dinosaures, exotique non ?

Si vous êtes vraiment plus que crack, vous aurez peut-être la joie de visiter la base Venom, vous tuerez des ennemis et on vous donnera peut-être une médaille. ●



IMAGINE'S ARCADE HITS



ARKANOID



SLAP FIGHT



KUNG-FU MASTER



MAG MAX



LEGEND OF
KAGE



GAME OVER

DES JEUX SUPER A DES PRIX DEMENTS



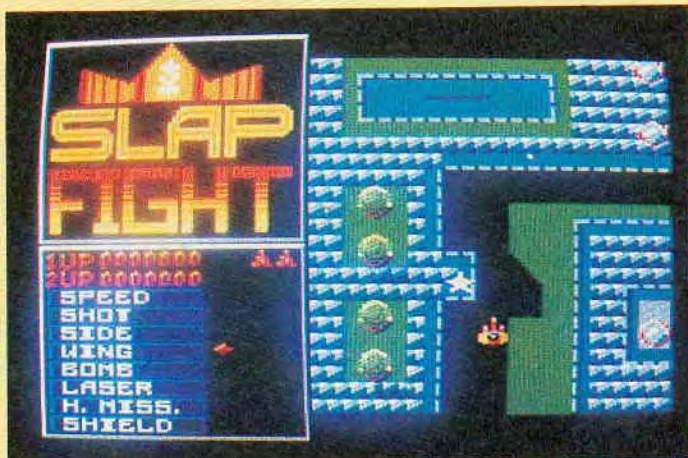
ZAC DE MOUSQUETTE,
06 740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.

SLAP FIGHT

Arcade

"Allo, allo, ici la base n° 12 d'Orac. Nous sommes envahis sur toute la surface de la planète par des créatures étrangères tout à fait inamicales. Nous lançons un appel de détresse dans tout l'univers car chacun sait que nous n'avons aucune défense aérienne... Faites vite !

"Allo, allo, ici la base de coordination des défenses des planètes. Nous recevons votre appel 5 sur 5, malheureusement nous n'avons plus que 4 avions de type Slapfighter de disponibles... Mais ne craignez rien,



car c'est une équipe de choc (et de chic !). Ils s'envolent immédiatement à destination d'Orac."

C'est ainsi que je me retrouve aux commandes du premier Slapfighter survolant un paysage bizarre autant qu'étrange et ne sachant pas d'où les ennemis peuvent surgir. Soudain, les hostilités se déclenchent et j'en vois d'abord un puis deux, trois... Je m'aperçois rapidement que je dois les localiser et les neutraliser en me déplaçant continuellement car leurs balles sont à tête chercheuse !... Ce qui facilite la tâche, vous en conviendrez. De plus, certains ennemis laissent après eux une petite étoile, non pas pour m'émouvoir, mais pour me

permettre d'accéder à des options supplémentaires : avec une étoile, ma vitesse est multipliée par 5 (éblouissant !), avec 7 étoiles, je suis équipé de missiles à tête chercheuse (chacun son tour !) et le summum est atteint avec 8 étoiles, car à ce moment-là, je me retrouve drapé d'un bouclier inébranlable...

Dans ce logiciel, le paysage de la planète Orac défile de manière verticale. Son graphisme est correct et coloré, quant à l'animation, elle s'avère être parfois un peu "molle". Slap Fight est, bien sûr, agréable, mais comme vous vous en êtes déjà certainement rendu compte, son scénario n'a rien d'original...

ULTRON 1

Arcade

La comète de Halley n'est pas seulement un phénomène visuel. Il peut arriver que des interférences physiques se produisent. Par exemple, une station orbitale pourrait voir son fonctionnement altéré. Pourquoi une station orbitale ? Tout simplement parce que c'est le lieu de vos futurs exploits. Figurez-vous qu'un engin spatial a été envoyé afin de pallier le manque cruel d'énergie ressenti par la terre de 2062. Comment tout cela fonctionne-t-il ? Ce serait bien trop compliqué à vous expliquer. Sachez seulement que depuis le pas-



sage de la comète sus-nommée, le bazar a quelques ennuis mécaniques et menace d'exploser à tout moment. Cette mission est bien trop délicate pour la confier à un humain. C'est pourquoi un robot télécommandé va faire office de mécanicien. Bon, je suis gentil, je vous laisse tenir la télécommande. Le petit robot, en forme de toupie multicolore, possède un mode de déplacement soumis à l'inertie. Bien entendu, le chemin est non seulement étroit, mais également semé d'embûches. Il y a trois cyclotrons désactivateurs (ça fait riche, non ?) qui attendent d'être emportés dans vos bras puissants. Première grosse difficulté : votre toupie (ou glace à la pistache, selon les goûts), doit se manœuvrer avec délicatesse. Le moindre faux pas étant sanctionné par une explosion des plus éclatantes. En conclusion, les mains moites et tremblantes sont exclues d'office.

L'action se "tableaute" (j'aurais dû dire se déroule, mais puisqu'il n'y a pas de scrolling), sur la surface de la base gentiment "losangée".

Les petits points rouges sont des cellules dont le nombre suffit, une fois absorbées, à ouvrir la porte vers d'autres salles et, par conséquent, vers d'autres aventures. La présence des robots nettoyeurs et des androïdes tireurs est un enchantement pour les adeptes du masochisme...

Rassurez-vous, la partie reste jouable, les cyclotrons pourront être récupérés et la base sauvée.

Côté graphisme, ce n'est pas vraiment ce qui se fait de mieux, mais l'animation assez rapide rattrape ce défaut. La musique quant à elle, se limite à des bruitages omniprésents et assez efficaces.



CLASH!

Quel enter ! Un salaud a planté ta vieille ! Après avoir chialé un maximum, tu réalises que tu as à la fois les keufs, les apparences, et ta concierge au derche ! Bref, ça craint ! Une seule chose à faire : retrouver l'enfoiré qui a fait ça !
GAME OVER est un jeu d'aventure béton : ta bécane ne te laisse jamais en rade, quelles que soient les phrases que tu saisis, il pige ! Des plombs et des plombs d'angoisse. Le soft qu'il te faut, si tu peux pas raquer, choue-le !

JEAN-CLAUDE ET SERGE ZANINI
Disquette pour AMSTRAD CPC



METAL HURLANT

GRAPHO

Utilitaire

Voici un logiciel qui devrait intéresser, que dis-je, passionner tous ceux qui utilisent leur CPC non seulement pour jouer, mais également pour programmer.

Vous savez qu'il est très difficile, sinon impossible, d'obtenir de magnifiques animations dotées d'une vitesse époustouflante qui soient réalisées en BASIC ; il faut avoir alors recours au langage machine... et c'est tout de suite une autre histoire !

CTS a relevé le défi avec GRAPHO qui permet de réaliser des jeux et des animations réussies à tous les coups, ET LE TOUT EN BASIC... Pour cela, GRAPHO vous propose une quarantaine d'instructions d'extension appelées aussi RSX



ainsi qu'un éditeur graphique qui vous permet de créer des dessins et des décors.

Avant de continuer, je dois quand même vous signaler que vous devez posséder un CPC 6128 pour utiliser GRAPHO ; le manuel qui accompagne le logiciel vous présente une approche très progressive de chaque notion ce qui rend GRAPHO aussi bien accessible au programmeur débutant que chevronné. Une fois toutes les notions acquises pour définir le scénario, créer les motifs et finalement tous les décors, il ne reste plus qu'à écrire les séquences d'animation en utilisant les RSX.

Le manuel de présentation a également l'avantage d'expliquer tout le vocabulaire de l'animation et du graphisme, ensuite cela devient un jeu d'enfant d'utiliser l'éditeur graphique qui vous permet de créer tous les motifs et décors qui devront être affichés. De nombreuses options sont disponibles : vous pouvez effectuer des recherches de motifs ou d'octets à travers l'écran ou même zoomer une portion d'image afin, éventuellement, de l'affiner...

Bref, avec GRAPHO vous avez dans les mains un outil vous permettant de devenir un champion de la programmation, afin d'obtenir une animation rapide et même parfois très rapide... Un dernier



conseil, ne perdez surtout pas votre manuel d'explication, car il n'y a pas de menu d'aide à l'écran !

ATTENTION ! CTS organise un concours s'intitulant : PARTEZ A LAS VEGAS AVEC GRAPHO.

Le but de ce concours est de vous faire découvrir une ville fabuleuse, Las Vegas, où se déroulera une des plus grandes manifestations mondiales, dédiée à l'informatique.

Deux catégories vous sont proposées pour concourir : une catégorie JEUX où vous serez jugé sur le scénario et les graphismes et une catégorie ANIMATION où tous les sujets sont autorisés.

Vous trouverez un bon de participation à l'intérieur du logiciel GRAPHO. Notez bien deux choses : la date de clôture du concours est le 24 décembre 1987 (cachet de la poste faisant foi) et la rédaction d'AMSTAR (ainsi que celle de son grand frère, CPC) fait partie du jury... Alors, tous à vos claviers ! ●

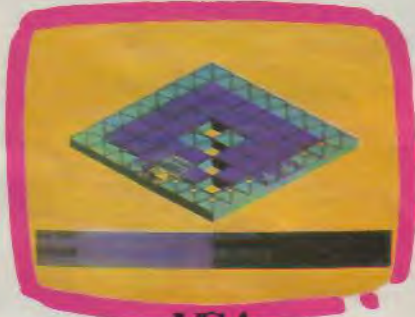
BRETAGNE EDIT PRESSE

présente :

DISPONIBLE
IMMEDIATEMENT
POUR TOUS LES CPC



PAC PUNK



VS4



SYNCHRONOUS

Bon de commande à retourner à :
BRETAGNE EDIT PRESSE
La Haie de Pan - 35170 BRUZ
Tél. 99.57.90.37

Mode de règlement :

Chèque ☐ Mandat ☐ Chèque postal ☐

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

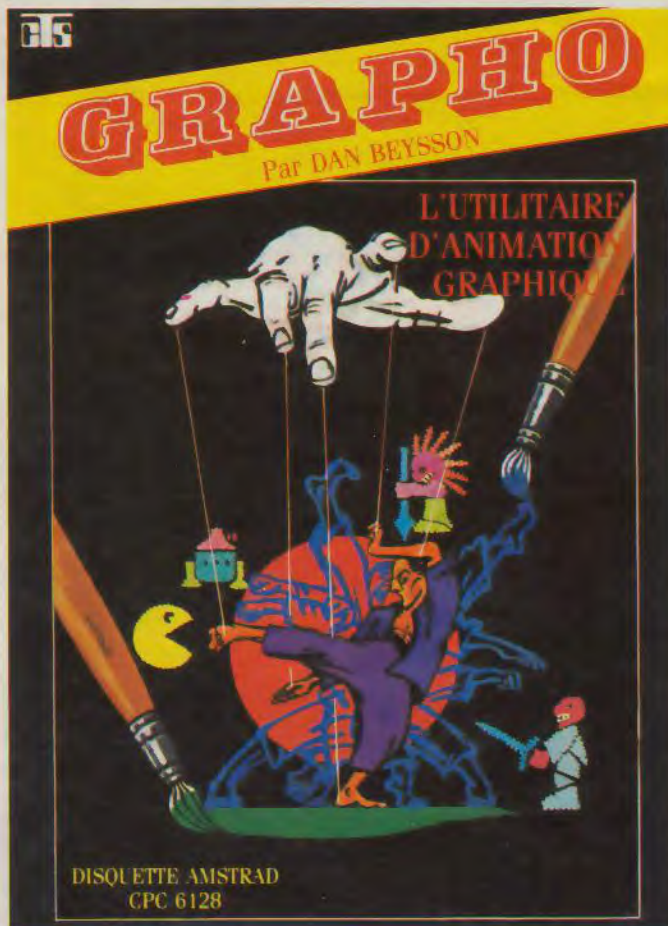
Code postal _____ Ville _____

Commande en date du :

Signature :

TITRES	QUANTITE	Prix Unitaire	MONTANT
PACPUNK		75,00	
VS4		75,00	
SYNCHRONOUS		75,00	
		Port (forfait)	5,00
		TOTAL	
		Envoi en recommandé	5,00
		MONTANT GLOBAL	

C.T.S. FRANCE présente



GRAPHO

L'UTILITAIRE D'ANIMATION GRAPHIQUE

GRAPHO est un système de création graphique et d'animation pour AMSTRAD 6128.

GRAPHO utilise pleinement les 5 mémoires écran du 6128.

GRAPHO C'EST :

1. Un éditeur graphique pour créer motifs et décors.
2. Un générateur d'animation pour tester et mettre au point vos animations sans programmer.
3. Un jeu de plus de 40 instructions (RSX) supplémentaires au basic pour programmer vos scénarios à partir des 5 mémoires écran.
4. Un manuel d'utilisation à la portée de tous avec pistes vertes pour les débutants et pistes rouges pour les initiés.

AVEC GRAPHO :

- Construisez des jeux
- Réalisez des animations humoristiques
- Créez des spots publicitaires
- Etc...

PÉRIPHÉRIQUES UTILISABLES AVEC GRAPHO :

- Claviers : QWERTY ou AZERTY
- Disques : 1 ou 2 lecteurs de disquettes
- 2 joysticks ou clavier

Avec GRAPHO, parlez en termes de : séquences d'animation, avant-plans, arrière-plans, décors, collisions, présence dans une zone, copies, transferts, etc... Laissez les difficultés techniques à GRAPHO...

Lu dans CPC :

"TOUT EST RÉUNI POUR FAIRE DE VOUS UN AS DE LA PROGRAMMATION".

"DES ANIMATIONS RÉUSSIES A TOUS LES COUPS".

GAGNEZ DEUX VOYAGES A LAS VEGAS AVEC GRAPHO

Découvrez l'AMÉRIQUE, la Capitale Mondiale du Jeu... Mais aussi le pays de la Silicone Valley et du C.E.S. de LAS VEGAS, une des plus grandes manifestations mondiales dédiées à l'informatique.

Participez simplement en créant avec GRAPHO :

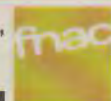
- 2 catégories : - JEUX (scénario, graphisme)
- ANIMATION (sujet, composition à votre choix)

- 1^{er}/2^e prix : 1 voyage à LAS VEGAS (prix comprenant voyage aller-retour, hôtel, entrée C.E.S.)
3^e au 50^e prix : 1 boîte de 10 disquettes 3"
51^e au 100^e prix : 1 joystick pour votre Amstrad

DÉPHÊCHEZ-VOUS ! Date limite de participation : 31.12.87 à minuit.

SI VOUS GAGNEZ UN DES DEUX VOYAGES, VOTRE REVENDEUR LE GAGNERA AUSSI !

En vente chez votre revendeur, grands magasins, FNAC.



C.T.S. FRANCE

6, av. Philippe de Girard - 93420 VILLEPINTE
Tél. 43.85.59.28 - Télex 270105.Réf. 912.

PRESENT A AMSTRAD EXPO

Anti erreurs

Grégory NOE



Il est difficile de taper un programme d'une revue sans commettre d'erreurs ! Quand les erreurs sont signalées (Syntax error in..., Line does not exist in...), la correction est facile puisque la ligne est indiquée, mais lorsqu'au "point de vue" du CPC, le

programme est correct, il peut en être tout autrement pour le lecteur :

Si le fonctionnement du programme ne correspond pas vraiment au programme original, alors il est impossible de retrouver l'erreur commise, à moins de comparer les lignes de votre programme avec celles du journal mais c'est très long et on risque de passer sur une erreur sans la voir.

C'est pourquoi ce programme a été créé ; il est à utiliser si vous ne trouvez pas vos erreurs.

La frappe d'un programme de votre journal favori (AMSTAR) terminée, vous faites "RUN" et là, vous corrigez toutes les erreurs signalées par le CPC en vous référant au journal pour comparer. Si, malgré cela, il ne tourne toujours pas, suivez cette procédure : — sauvez votre programme en ASCII grâce à l'instruction : Save "nom prog", A.

Puis, si vous êtes sur K7, rebobinez la bande jusqu'au début du fichier ;

— chargez Anti-Erreurs ;

— entrez le nom de votre programme et insérez le support où il se trouve (K7 ou disquette).

Après quelques secondes, les numéros de ligne vont défiler. Vous remarque-

rez qu'à chaque ligne correspond un code de 2 lettres sous cette forme : >XX< ; c'est le code qui va vous permettre de savoir d'où proviennent les erreurs. Pour cela, il faut que vous compariez les codes du journal à ceux de l'écran. Si un code diffère, notez sur papier le numéro de ligne qui correspond à ce code. Continuez ainsi jusqu'à la fin du listage.

Le défilement terminé, recherchez votre programme et corrigez les lignes que vous avez notées en comparant avec le journal. Faites "RUN" et ô miracle ! ça marche.

Attention, lors de la frappe du programme à traiter, n'omettez aucun caractère (sauf les espaces) car Anti-Erreurs les prend en compte et bien sûr, ne tapez pas les codes de contrôle.

ATTENTION : cette nouvelle version n'est pas compatible avec l'ancienne. Seuls les programmes publiés dans ce numéro possèdent un code anti-erreurs correct. Les instructions de chargement restent, elles, inchangées.

ABONNEZ-VOUS !

24%

d'économie

voir page 78

PROGRAMMES

10	*****	>LA
20	#	>LB
30	* ANTI - ERREURS *	>LC
40	#	>LD
50	* VERSION 2.0 *	>LE
60	#	>LF
70	*****	>LG
80		>LH
90	(c)AMSTAR & G. NOE 1987	>LJ
100		>RB
110		>RC
120	>>>>>>>>>>>>>>>>>>>	>RD
130	< INITIALISATION	>RE
140	<<<<<<<<<<<<<<<<<<<	>RF
150		>RG
160	ON ERROR GOTO 1250	>QD
170	MODE 2	>HH
180	DIM G\$(23)	>GD
190	FOR I=0 TO 22:READ G\$:G\$(I)=G\$:	>FR
NEXT		
200	'ATTENTION LA LIGNE DE DATA CI-	>RC
DESSOUS NE CONTIENT PAS TOUTES LES		
LETTRES DE L'ALPHABET !!!		
210	DATA A,B,C,D,E,F,G,H,I,J,K,L,M,N,	>AD
P,Q,R,T,U,V,W,X,Y,Z		
220	'ANTI-BUG FICHER	>RE
230	IF PEEK(HIMEM+1)=255 THEN 280	>ZD
240	OPENOUT "CPC"	>MA
250	METHOD HIMEM-2	>NX
260	CLOSEOUT	>RJ
270	POKE HIMEM+1,255	>PP
280	DEFINT B-Z	>WH
290		>TB
300	BORDER 6:INK 0,1:INK 1,16:PEN 1	>JN
:PAPER 0		
310	MOVE 0,16:DRAW 650,16	>TK
320	PRINT TAB(27) "A N T I - E R R	>GU
E U R S	" :CHR\$(24):"Version 2.0"	
:CHR\$(24)		
330	MOVE 0,385:DRAW 650,385	>UJ
340	LOCATE 24,25:PRINT"CPC REVUE DE	>EV
S STANDARDS AMSTRAD"		
350	WINDOW 1,80,3,23	>NL
360	M\$="Realise par Gregory NOE"	>HJ
370	F\$=""	>XA
380	FOR I=1 TO LEN(M\$)	>PU
390	F\$=F\$+MID\$(M\$,I,1)	>FL
400	LOCATE 70-1,5:PRINT F\$	>UL
410	FOR T=1 TO 100	>LQ
420	NEXT T,I	>EF
430		>RH
440	*****	>RJ

450		>RK
460	LOCATE 2,1:PRINT"ENTREZ LE NOM	>XT
DU FICHER :	" :	
470	INPUT "",NF\$	>FD
480	IF NF\$="" THEN PRINT CHR\$(7):GO	>GR
TO 460		
490	LOCATE 2,3:PRINT"IMPRIMANTE OU	>VR
ECRAN (I/E)?"		
500	R\$="":WHILE R\$="":R\$=UPPER\$(INKEY\$)	>NK
WEND		
510	IF R\$="I" THEN CA=8:PRINT"BRANC	>XD
HEZ-LA..." ELSE 540		
520	PRINT#B,CHR\$(27);"!";CHR\$(20)	>AR
530	GOTO 560	>ZF
540	IF R\$="E" THEN CA=0:GOTO 560	>YQ
550	GOTO 500	>ZB
560	CLS:LOCATE 2,3:PRINT"TANT QUE'L	>QR
E LISTAGE N EST PAS TERMINE"		
570	LOCATE 2,5:PRINT"NE PAS ARRETER	>JW
LE MAGNETOPHONE OU NE"		
580	LOCATE 2,7:PRINT"PAS SORTIR LA	>TL
DISQUETTE"		
590	LOCATE 2,10:PRINT"PRESSEZ UNE T	>HH
OUCHE POUR LA LECTURE"		
600	CALL &BB05	>LH
610		>RH
620	<<<<<<<<<<<<<<<<<<<	>RJ
630	<< TRAITEMENT DU FICHER	>RK
640	>>>>>>>>>>>>>>>>>>>	>TA
650		>TB
660	OPENIN "!"+NF\$	>LF
670	CLS:PRINT"TRAITEMENT EN COURS..	>JR
."		
680	IF LEN(A\$)=255 THEN A\$="":LINE	>YW
INPUT#9,B\$:GOTO 1160		
690	LINE INPUT#9,B\$:A\$=B\$	>UE
700	IF CA<>8 THEN GOSUB 1310	>VF
710	IF INKEY(66)=0 THEN STOP	>WN
720		>RK
730	CALCUL DE LA CLE DE CONTROL	>TA
LE		
740		>TB
750	A=0:FLG=0	>MB
760	FOR I=1 TO LEN(A\$)	>PH
770	L\$=MID\$(A\$,I,1)	>MU
780	IF L\$=CHR\$(34) AND FLG=1 THEN F	>PC
LG=0:GOTO 840		
790	IF L\$=CHR\$(34) AND FLG=0 THEN F	>PD
LG=1:GOTO 840		
800	IF L\$=CHR\$(32) AND FLG<>1 THEN	>CX
850		
810	IF L\$=CHR\$(39) AND FLG=0 THEN B	>CA
60		
820	IF FLG=1 THEN 840	>ND
830	L\$=UPPER\$(L\$)	>MC
840	A=A+ASC(L\$)+I	>LU
850	NEXT I	>PB
860		>TE
870	CH\$=STR\$(A)	>CC
880	CH\$=RIGHT\$(CH\$,LEN(CH\$)-1)	>YC
890	L=LEN(CH\$):L2=LEN(CH\$)/2	>XA
900	A=VAL(LEFT\$(CH\$,L2))	>TY
910	C=INT(A/23)	>AH
920	P=A-(C*23)	>LJ
930	C\$=G\$(P)	>XC
940	A=VAL(RIGHT\$(CH\$,L-L2))	>WH
950	C=INT(A/23):P=A-(C*23)	>UT
960	C\$=C\$+G\$(P)	>TD
970		>TG
980	FOR I=1 TO 6	>WK



semaphore

LOGICIEL

« SCANNER » (DIGITALISEUR) DART Pour tous CPC et DMP2000/3000
 Sans caméra vidéo, à partir de n'importe quel original papier. Logiciel de travail sur écrans avec option de copie sur imprimante.

CRAYON OPTIQUE DART Pour tous CPC.
 Le complément naturel du scanner pour la création d'écrans. Le plus rapide et précis (utilisation de la fibre optique). Travaille dans les 3 modes et sur écran couleurs ou mono.

MANUELS ET LOGICIELS (disquette) en français. Des outils performants et simples d'emploi.
 Le Scanner Dart: 750.-ttc Le crayon optique Dart 464/664: 350.-ttc Conversion BUS 6128 « nouveau »: 175.-ttc
 Le crayon optique Dart 6128: 445.-ttc

COMMANDES : Semaphore p.a. DMS-Diffusion
 av. du Salève 01220 Divonne-les-Bains tél. 50 20 79 85

ATELIERES

RADIO-CASQUE FM STEREO



SUPER SON

- une simple ANTENNE souple, discrète.
- EN TOUTE LIBERTE
- courez, pédalez, skiez
- marchez, STEREO EN TETE

AU PRIX EXCEPTIONNEL DE LANCEMENT DE 199 F + 20 F
 (port et emballage compris)

Règlement à la commande, par chèque mandat ou CCP à :
 BRETAGNE EDIT PRESSE la Haie de Pen
 35170 BRUZ - Tél. 99.57.90.37

Nom _____
 Adresse _____




DITES-MOI TOUT !

Votre avis nous intéresse !



Vous avez des remarques, des suggestions ou des critiques à formuler concernant le contenu du présent numéro...

Vous souhaitez voir traiter un sujet particulier dans un prochain numéro de la revue...

L'équipe rédactionnelle d'AMSTAR est à votre écoute 24 heures sur 24, grâce à son serveur télématique. Composez le 3615, code d'accès MHZ, choix Messagerie, boîte AMSTAR.

LES DIEUX DE LA MER

Arcade/Simulation

Par Toutatis, que se passe-t-il ? Déjà, j'avais peur que le ciel ne me tombe sur la tête, ensuite, j'ai appris par hasard que les Dieux sont tombés sur la tête et voilà que maintenant je me trouve confronté à la catégorie des Dieux de la mer !...

Comment ? Tout cela, ce n'est pas dans le film ? Bon, alors, nous reprenons tout depuis le début...

Pour avoir l'honneur de faire partie des Dieux de la mer, il faut avoir des qualités bien précises : ne pas avoir peur de l'élément marin (si vous criez au secours dès que vous avez de l'eau jusqu'à la ceinture... ce n'est pas la peine d'insister), avoir une parfaite connaissance de la pratique du ski (nautique de préférence) et être attiré par la compétition sportive. L'idole (pardon le Dieu), que vous représentez dans ce logiciel, n'est autre que le désormais célèbre Patrice Martin.

Votre but dans ce jeu est très simple : il suffit de réitérer les exploits qui se sont déroulés durant les Championnats du Monde qui ont eu lieu du 17 au 20 septembre dernier à Londres.

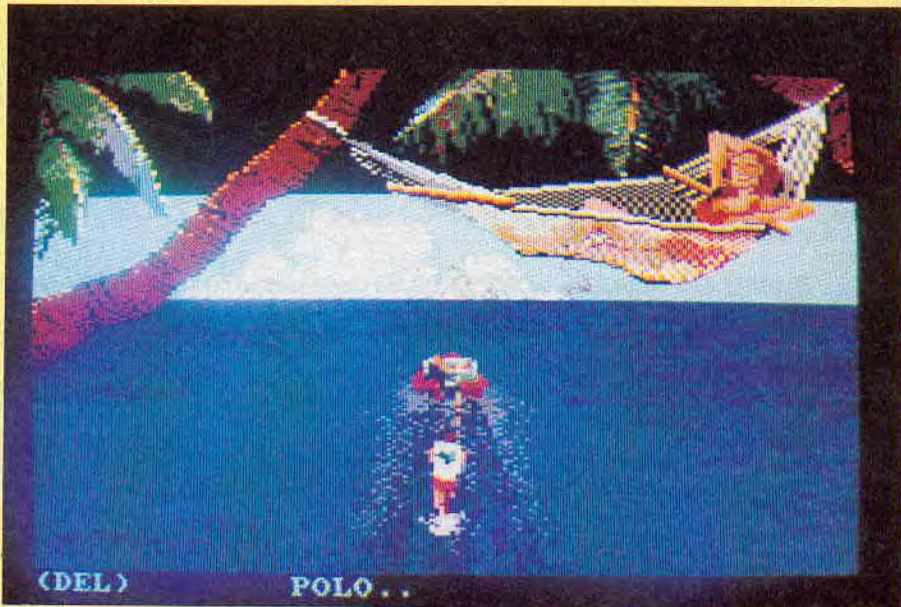
Comme dans tout bon championnat qui se respecte, vous avez trois épreuves à accomplir avec succès afin de pouvoir prétendre à un titre ou à une place sur le podium. Afin de commencer en douceur, je vous propose de vous tester dans l'épreuve du saut. Trois essais sont possibles et seul le meilleur résultat est retenu. Votre saut se passe sur deux écrans : tout d'abord, un petit coup sur le joystick pour vous donner de l'élan (pas trop, car autre-

ment vous manquez lamentablement le tremplin et avouez que cela ne fait ni très sérieux ni très pro !...), le deuxième écran vous permet de vous voir dans les airs et de faire en sorte que votre amerrissage se passe bien en gardant vos skis rigoureuse-



ment parallèles... (Plus facile à dire qu'à faire).

C'est ainsi que vous atteignez la seconde épreuve qui se révèle un peu plus artistique puisqu'il s'agit de faire des évolutions en suivant des figures imposées. Alors vous



vous lancez dans un 90° suivi d'un 180°, puis d'un 180° (éblouissant !) et terminez votre parcours par un magnifique 360° STEP ou "tour complet effectué en passant une jambe par dessus la corde de traction"...

Après avoir soufflé 30s, histoire de récupérer un peu (eh oui, c'est l'âge qui se fait cruellement ressentir...) vous vous lancez à corps et ASCII (phonétiquement à skis) dans la troisième épreuve, j'ai nommé le slalom. Dans ce cas, il suffit (si j'ose dire...) de passer autour de 6 bouées en allant un coup à gauche, un coup à droite, sans oublier de passer entre 2 bouées au début et 2 autres à la fin qui (comble de finesse !) sont plus rapprochées... Seulement voilà, non seulement ça va très vite, mais en plus, je ne vous raconte pas les chutes lorsque la corde est trop raide !...

Ce nouveau logiciel de simulation a l'énorme avantage d'avoir un superbe graphisme doublé d'un judicieux choix de couleurs. Au niveau des commandes du joueur, vous devrez faire quelques séances d'entraînement avant de parvenir à rester correctement sur vos skis... En tout cas, les Dieux de la mer méritent de faire partie de votre logithèque dans sa catégorie.



DUCHET COMPUTERS & SIREN SOFTWARE

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5 LA - ANGLETERRE - Tél. + 44 291 257 80

EN EXCLUSIVITÉ : DES PROGICIELS SUPER CHOUETTES EN FRANÇAIS POUR AMSTRAD - SCHNEIDER 464/664/6128

Formatez toutes vos disquettes 3" ordinaires en 416 Koctets

TURBO 416 (175 FF port compris)

Le super utilitaire acclamé par la presse britannique est désormais disponible en Français

Compatible 464, 664, 6128

FORMATEZ les disquettes standard AMSTRAD des lecteurs ordinaires standard AMSTRAD/SCHNEIDER

AVEC 208 Koctets par face :

Pour 175,00 FF (disquette 3") vous recevez non seulement le SUPER FORMATEUR TURBO 416, mais aussi toute une gamme d'utilitaires inédits en France. Les 2 faces de la disquette regorgent de programmes (en Français) jamais vus ! Sélection très simple par menu ! Quelques-unes des innombrables options :

- | | |
|---|---|
| 1. TURBO 416 (super formateur) | 2. Archivage Fichier Disc/K7 à 3000 bauds |
| 3. Recherche de données / Fichier maximum 25 caractères | 4. Re-transfert K7/Disc de l'option 2 |
| 5. Recherche de données / Disc - maximum 25 caractères | 5. Transfert intégral fichiers disc/disc |
| 7. Générateur de menus | 8. Copieur de disquettes |
| 9. Accélère les lecteurs de 20 % | 10. Dépiombeur |
| 11. Editeur de CAT | 12. Moniteur de disquette |
| 13. Editeur de disquette | 14. Listage ASCII écran/imprimante |
| 15. Plan d'occupation des fichiers | 16. Lecteur en-tête K7 et disc |
| ... et bien d'autres... | |

TURBO 416, le SUPER COMPENDIUM de super utilitaires en FRANÇAIS ne vaut que 175 FF port compris

DISCOVERY PLUS 464/664/6128

Un prodige de programmation EN FRANÇAIS. Pour ceux qui ne peuvent pas s'offrir le luxe d'une interface de transfert, DISCOVERY PLUS est la solution ! Transfère PLUS de programmes protégés de K7 à disquette qu'aucun autre soft ! Contient 4 programmes pour transférer : 1. Les "Speedlock" - 2. Les "Sans en-tête" - 3. Les "Conventionnels" - 4. Les autres... ! Simple à utiliser ! Pas besoin de désassembleur, etc... ! PRIX port compris : seulement 150 FF (disque uniquement).

SUPER TAPE 4000 CPC 464 uniquement

Le meilleur utilitaire de sauvegarde K7/K7 sur le marché ! Sauvegarde automatique. 10 vitesses de sauvegarde au choix ! Entièrement en FRANÇAIS. Cassette : 90,00 FF* - Disque : 120,00 FF (port compris).

CADEAU ! Commandez les 3 progiciels ci-dessus et nous vous offrons gratuitement en CADEAU le superbe progiciel PRO SPRITE (LA FABRIQUE DE LUTINS) valant normalement 125 FF ! Créez et animez des lutins que vous intégrerez à vos programmes personnels ! Un programme de démonstration est inclus pour vous assister. Documentation en Français.

VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE - Envoyez vite votre commande (en Français) à : **DUCHET COMPUTERS**
51, Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5 LA - ANGLETERRE - Téléphone : +44 291 257 80

ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le Monde entier

REGLER PAR :

MANDAT POSTE INTERNATIONAL en francs - EUROCHEQUE en livres sterling (vous faites la conversion)
ou CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre (votre banque fait la conversion)



ou carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS



Rédiger les mandats, etc... à l'ordre de DUCHET Computers.

Si vous êtes pressé, réservez votre commande **EN PARLANT EN FRANÇAIS !**
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44.291.257.80 de 8 h à 19 h.

Ces progiciels en français sont Copyright DUCHET COMPUTERS & SIREN SOFTWARE. Ils sont disponibles en exclusivité chez Ducht Computers. Leur diffusion ou reproduction commerciale, même partielle, sous quelque titre ou forme que ce soit et par qui que ce soit est formellement interdite dans tout pays.

DUCHET COMPUTERS & SIREN SOFTWARE

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - ANGLETERRE, Tél. +44.291.257.80

EN EXCLUSIVITE : DU MATERIEL ET DES PROGICIELS SUPER CHOUETTES EN FRANÇAIS
POUR AMSTRAD - SCHNEIDER 464/664/6128

**FAITES EXPLOSER EN STEREO LES EFFETS SONORES ET MUSICAUX
DE VOS LOGICIELS AMSTRAD AVEC L'AMPLI STEREO**

SOUNDBLASTER (195.00 FF Port compris)

SOUNDBLASTER, miracle de la technologie miniature moderne, se raccorde directement au moniteur et à l'ordinateur. Tous les câbles et prises sont fournis. Reliez vos enceintes Hi-Fi ou autoradio (jusqu'à 40 watts par canal) directement au SOUNDBLASTER sans avoir à passer par votre chaîne Hi-Fi ! Chargez vos logiciels d'arcade favoris et faites trembler les murs ! Terrorisez votre entourage avec des effets sonores terribles ! L'ampli stéréo SOUNDBLASTER (10 cm x 6 cm x 2 cm) pèse 100 grammes. Il est livré prêt à fonctionner avec : câble et prise de raccord au moniteur, câble et prise de raccord à l'ordinateur, cinq mètres de câble pour enceintes, prise pour casque d'écoute, deux boutons de réglage volume et balance, et instructions complètes en français.

SOUNDBLASTER ne vaut que 195.00 FF port compris.

(Pour expédition hors Europe ajouter 20 FF S.V.P.).

CADEAU GRATUIT ! A tout acheteur du SOUNDBLASTER nous offrons en cadeau un magnifique casque d'écoute stéréo ultra-léger.

Note : les enceintes Hi-Fi ne sont pas fournies avec SOUNDBLASTER.

ENFIN ! UN PROGRAMMATEUR D'EPROM ULTRA RAPIDE POUR AMSTRAD CPC !

Se relie à l'ordinateur en un instant. Comporte un support à force d'insertion nulle pour travail soigné et rapide. Faites une copie de sauvegarde de vos ROMS commerciales. Transférez vos programmes personnels Basic ou machine code, routines, RSX, sur EPROM. Copie de ROM originale en RAM ou sur disquette. Programme les EPROMS 8K ou 16K à partir de RAM disquette ou K7. Programmation ultra-rapide : une EPROM de 16K est programmée en moins de 2 minutes et demi. L'interface PROGRAMMATEUR D'EPROM est livrée avec son logiciel utilitaire disquette 3" ou K7 (spécifiez S.V.P.) transférable sur EPROM. Instructions complètes en français.

L'interface PROGRAMMATEUR D'EPROM ne vaut que 550.00 FF (port compris)

(Pour expédition hors Europe ajouter 25 FF S.V.P.).

LOGICIELS UTILITAIRES EN FRANÇAIS :

TURBOLOCKS la disquette utilitaire en français pour transférer de K7 à disquette les programmes récents et nouveaux protégés par le NOUVEAU "Speedlock". Transfert automatique et intégral en une opération. Extraordinairement facile à utiliser.

TURBOLOCKS sur disquette 3" (464/664/6128) **150.00 FF port compris.**
(Pour expédition hors Europe ajouter 10 FF S.V.P.).

CASSELOCKS la cassette utilitaire en français pour la sauvegarde K7/K7 des programmes récents et nouveaux protégés par le NOUVEAU "Speedlock". Infanterie à utiliser. CASSELOCKS sur K7 uniquement ne vaut que : **100.00 FF port compris.**

(Pour expédition hors Europe ajouter 10 FF S.V.P.).

ADAPTATEUR périphériques AMSTRAD CPC vers SCHNEIDER et AZERTY "nouvelles broches". Vous êtes l'heureux possesseur d'un nouvel AMSTRAD AZERTY ou d'un SCHNEIDER. Félicitations ! Cependant, il ne vous est pas possible de lui raccorder les périphériques des AMSTRAD QWERTY car les broches sont différentes. Quel dommage ! Procurez-vous notre cordon adaptateur et le tour est joué ! Vous pourrez maintenant connecter tous les périphériques/interfaces conçus pour l'ancienne broche AMSTRAD.

Cordon ADAPTATEUR "nouvelle/ancienne" broche **120.00 FF port compris.**
(Pour expédition hors Europe ajouter 10 FF S.V.P.).

VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE - Envoyez vite votre commande (en français) à : **DUCHET COMPUTERS**
51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE. Téléphone : +44.291.257.80

ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le Monde entier

REGLEMENT PAR :

MANDAT POSTE INTERNATIONAL en francs - **EUROCHEQUE** en livres sterling (vous faites la conversion)
ou **CHEQUE BANCAIRE** en livres sterling compensable en Angleterre (votre banque fait la conversion)



ou carte de crédit internationale **VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS**



Rédiger les mandats, etc., à l'ordre de **DUCHET Computers**.

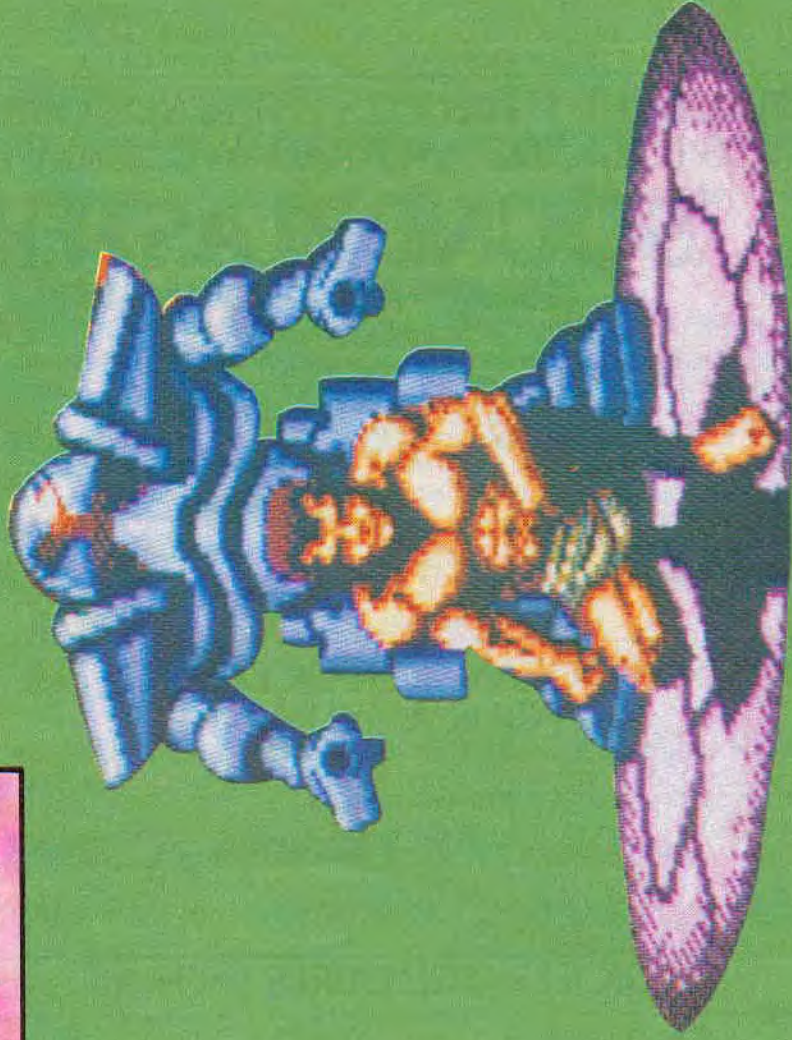
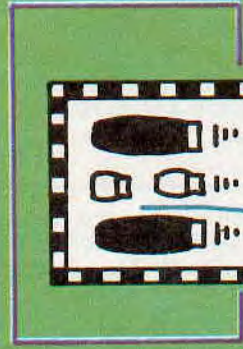
Si vous êtes pressé, réservez votre commande **EN PARLANT EN FRANÇAIS !**

Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au +44.291.257.80 de 8 h à 19 h.

Les programmes en français sont Copyright DUCHET COMPUTERS & SIREN SOFTWARE. Leur diffusion commerciale même partielle sous quelque titre ou forme que ce soit et par qui que ce soit est formellement interdite.

L'ARMURE SACREE D'ANTIRIAD

Stéphane NADRY



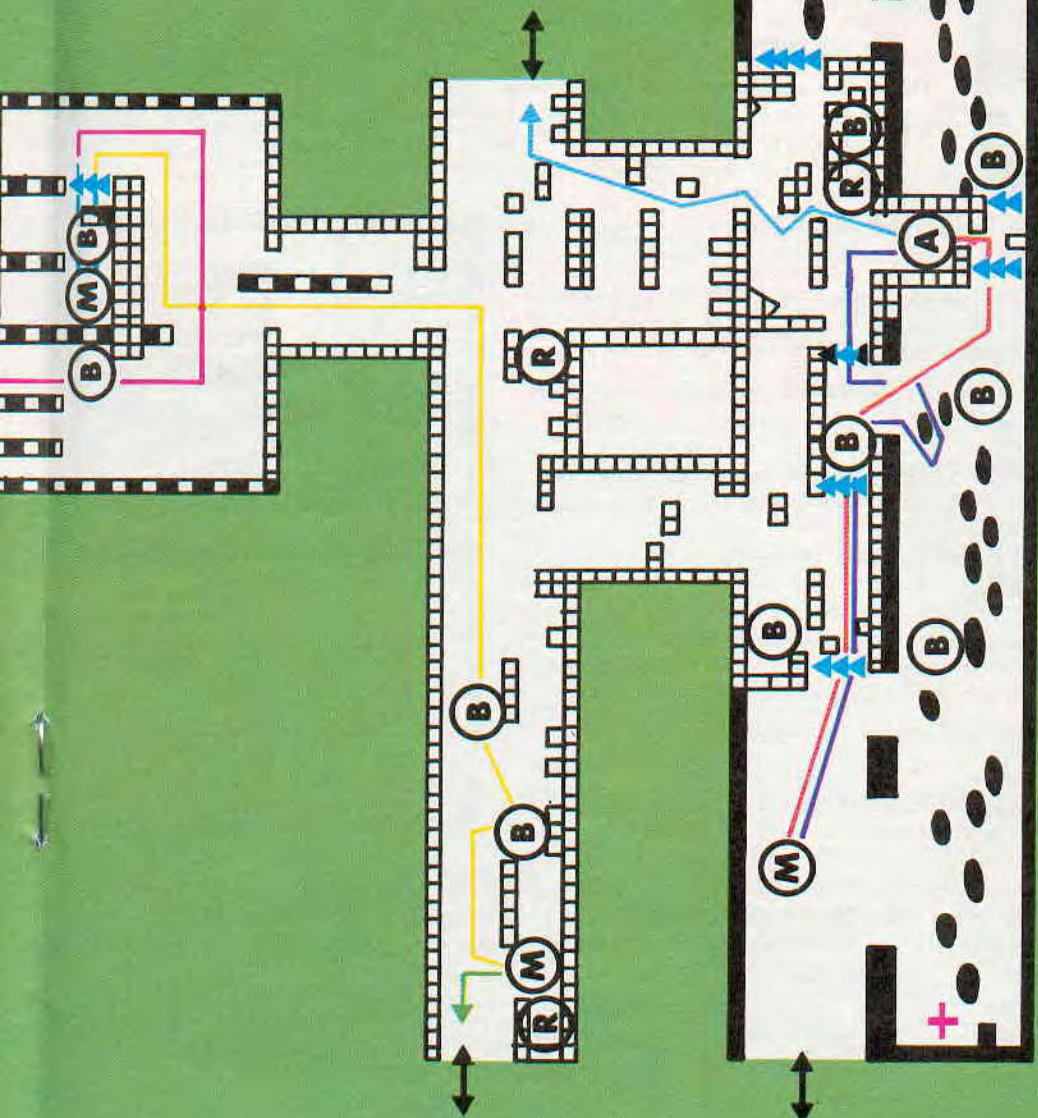
Compléments :

- Vous avez la possibilité de traverser murs et arbres en appuyant sur le bouton. (Attention, vous devez être à pied !...)
- Quand le tableau de bord montre des indications, tout marque vous touchant n'a aucun effet, ce qui est très utile dans les derniers tableaux.



marque des indications, tout
monstre vous touchant n'a aucun
effet, ce qui est très utile dans les
derniers tableaux.

- Pour changer de tableau, en
montant avec l'armure, vous
devez coller aux murs en évitant
de vous faire toucher.
- Les deux derniers niveaux sont
très irradiés et malgré votre
module anti-radiations, il vous
faudra faire très vite.
- Enfin, dans la dernière salle,
vous devez toucher avec l'ar-
mure les deux extrémités du
réacteur.



Limite où l'armure ne peut sortir.

Départ.

Batterie de rechange pour l'armure.

Morceau d'armure.

Robot tireur.

Téléporte dans l'armure (où qu'elle soit).

Armure (position de départ).

Entrer dans l'armure pour l'allumer.

Prendre pied pour permettre
à l'armure sacrée de voler.

X Entrer dans l'armure (en se mettant de face)
et aller en haut pour voler.

X Poser l'armure à côté du tableau.
Prendre le morceau en se baissant.
(le morceau sert à tirer).

X Poser l'armure et prendre le morceau d'armure (bombe)

X Reprendre armure.

X Prendre morceau.

□ Dernière salle où l'armure doit toucher
les 2 bouts rouges (les 2 extrémités). C'est gagné.

■ Arbres.

DISCOLOGY

VERSION
3.0

La performance au service de votre Amstrad.

Editeur + Copieur + Exploreur +

Ultra rapide : 150 Ko de Langage Machine,
Fenêtres, Menus déroulants, Aide intégrée,
Manuel de 24 pages + Additif technique.

*Nouvelle version : Encore plus de
performances pour votre Amstrad !*



L'EDITEUR

Un Editeur secteur unique qui vous permet de visualiser et de modifier le contenu de toute disquette, qu'elle soit protégée ou non.

Quatre modes d'édition combinant Ascii, hexa, décimal, octal, binaire.

Des capacités exceptionnelles que vous pouvez exploiter immédiatement :

- Désassemblage direct des programmes en Langage Machine
- Listage automatique des programmes Basic
- Les outils de bureau : ciseaux, colle, calculatrice mathématique

Toutes les possibilités à la portée du débutant comme de l'expert :

- Récupérer une disquette endommagée ou un programme effacé
- Explorer un directory, le réparer, le modifier
- Localiser des fichiers, les cacher, les visualiser, les modifier

LE COPIEUR

NOUVEAU +
La copie intégrale
encore plus puissante !

Enfin la copie de sauvegarde pour toutes vos disquettes (et cassettes) protégées ou pas.

Comme L'Editeur, il reconnaît 99 pistes, toutes les densités d'écriture, les pistes déformées, les secteurs non standard, effacés ou de taille anormale.

Des performances inédites à votre service :

- Réparation automatique des secteurs endommagés
- Gestion automatique des extensions mémoire
- Une fonction catalogue qui permet de copier des fichiers séparément sur cassette ou disquette.



L'EXPLOREUR

NOUVEAU +
Découvrez les pistes
cachées de vos disquettes.

Voyage au centre de la disquette...

L'Exploreur de Discology fournit toutes les informations sur la disquette :

- Formatage, densité d'écriture, caractéristiques des secteurs, secteurs "plantés", plan d'occupation des fichiers sur la disquette.

Un outil passionnant pour découvrir tous les secrets de vos disquettes et du contrôleur disque.

Pour tous les "cracks" de l'Amstrad et ceux qui veulent le devenir.



Discology est disponible sur disquette pour Amstrad CPC chez tous les très bons revendeurs. Vous pouvez aussi le commander directement sans frais de port supplémentaires à : **MERIDIEN INFORMATIQUE, 5 et 7, La Canebière - 13001 Marseille.**

- Master Save est toujours disponible au prix de 190 F. Il reprend les caractéristiques du Copieur de Disquette de Discology
- Si vous désirez recevoir Discology et que vous possédez déjà Master Save, vous ne payez que la différence.

- ☐ JE DESIRE RECEVOIR DISCOLOGY AU PRIX DE 350 F
- ☐ JE DESIRE RECEVOIR MASTER SAVE AU PRIX DE 190 F
- ☐ JE POSSEDE DEJA MASTER SAVE ET JE DESIRE RECEVOIR DISCOLOGY. JE JOINS MA DISQUETTE MASTER SAVE ET JE NE PAYE QUE 160 F

VERSION
3.0

BON DE COMMANDE

MON REGLEMENT : ☐ CHEQUE QUE JE JOINS (LE PORT EST GRATUIT) ☐ CONTRE REMBOURSEMENT (J'AJOUTE 25 F DE FRAIS DE PORT)

NOM : _____ PRENOM : _____

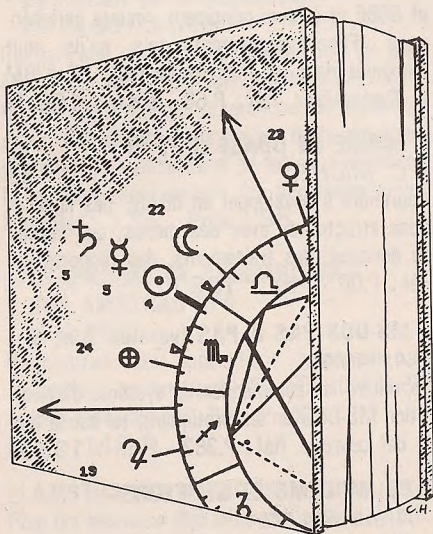
ADRESSE : _____

CODE POSTAL : _____ VILLE : _____ TEL (facultatif) : _____

A retourner à : MERIDIEN INFORMATIQUE, 5 et 7, La Canebière - 13001 Marseille.

<input type="checkbox"/> La cuisine traditionnelle (Duclos J.)	110,00
<input type="checkbox"/> Tous les vins de Bordeaux (Duiker)	120,00
<input type="checkbox"/> Le grand livre des vins de France (Mastrojannim)	140,00
<input type="checkbox"/> Ma médecine naturelle (Rika Zarai)	76,00
<input type="checkbox"/> Dictionnaire des médicaments vendus sans ordonnance (Giroud J.C et Dr. Hagège)	120,00
<input type="checkbox"/> Se soigner seul sans danger Dictionnaire conseil des médicaments vendus sans ordonnance	130,00
<input type="checkbox"/> La grande manipulation (Vallée J.)	75,00
<input type="checkbox"/> La spasmophilie enfin vaincue (Verret P.)	70,00
<input type="checkbox"/> La science de l'homéopathie (Vithoulkas G.)	120,00
<input type="checkbox"/> Perfectionnez-vous aux échecs La maîtrise du premier degré (Youdowitch MM.)	95,00
<input type="checkbox"/> Guide des mots croisés et du scrabble (Zakhiaf)	160,00
<input type="checkbox"/> Ciné télé guide	85,00
<input type="checkbox"/> J'irai cracher sur vos tombes (Boris Vian)	70,00
<input type="checkbox"/> Jean de Florette, suivi de Manon des Sources (M. Pagnol)	100,00
<input type="checkbox"/> En désespoir de cause (Robert Hossein)	85,00
<input type="checkbox"/> Femme Public (Alice Sapritch)	75,00
<input type="checkbox"/> Le mythe de la vie (Ingrid Bergman)	95,00
<input type="checkbox"/> La route des Indes (E.M. Forster)	80,00
<input type="checkbox"/> Jean de Florette, suivi de Manon des Sources (Relié) (Marcel Pagnol)	150,00
<input type="checkbox"/> Les films de Marcel Pagnol (Castans R. et Bernard A)	120,00

<input type="checkbox"/> Comment comprendre votre horoscope (T 1) (Holley G.)	65,00
<input type="checkbox"/> Comment comprendre votre horoscope (T 2) (Holley G.)	60,00
<input type="checkbox"/> L'Astrologie à la recherche des clés de la destinée	90,00



<input type="checkbox"/> L'Astrologie de la Transformation (Rudhyard)	85,00
<input type="checkbox"/> Le cycle de la lunaison (Rudhyard)	60,00
<input type="checkbox"/> La dimension galactique de l'Astrologie (Rudhyard)	80,00
<input type="checkbox"/> Les maisons astrologiques (Rudhyard)	90,00
<input type="checkbox"/> Retour de l'Absolu (Rudhyard)	85,00
<input type="checkbox"/> Le rythme du zodiaque (Rudhyard)	60,00
<input type="checkbox"/> La triptique astrologique (Rudhyard)	120,00
<input type="checkbox"/> Les aspects astrologiques (Rudhyard)	89,00

<input type="checkbox"/> Dynamique des aspects astrologiques (Tierney B.)	120,00
<input type="checkbox"/> Comment devenir voyant (M. Bigiani et F. Dollet)	76,00
<input type="checkbox"/> La Dianétique (Ron Hubbard)	85,00
<input type="checkbox"/> L'Atlantide retrouvée : Le huitième continent (Berlitz C.H.)	75,00
<input type="checkbox"/> Guide de la Comète de Halley et le phénomène mystérieux des comètes (Asimov I.)	78,00
<input type="checkbox"/> La biologie de l'esprit (Chauvin R.)	78,00
<input type="checkbox"/> Histoire du spiritisme (Conan Doyle A.)	100,00
<input type="checkbox"/> Loge souveraine ou loge esclave (vérité, mensonges de la Franc-Maçonnerie) (Dangle P.)	75,00
<input type="checkbox"/> La voix de la vallée, l'enseignement d'un maître Zen (Des Himaru)	85,00
<input type="checkbox"/> Les livres secrets des Gnostiques d'Egypte (Doresse J.)	75,00
<input type="checkbox"/> Les couleurs visibles et non visibles (Duplessis Y.)	100,00
<input type="checkbox"/> Pratique de l'expérience spirituelle (Durckheim K.G.)	90,00
<input type="checkbox"/> L'univers inconnu du Tarot (Grand R.)	150,00
<input type="checkbox"/> Psychologie transpersonnelle (Grof)	115,00
<input type="checkbox"/> L'Alchimie de la vie, biologie et tradition (Guillé E. et Hardy Ch.)	85,00
<input type="checkbox"/> Le monde à l'envers : comment retrouver les lois de la vie (Meglin A.)	79,00
<input type="checkbox"/> La perversion mathématique L'œil du pouvoir (Upinsky)	100,00
<input type="checkbox"/> Mystique sacrée, mystique profane (Zaehner R.C.)	100,00
<input type="checkbox"/> Les secrets du Tarot divinatoire, 1 jeu + 1 livre	120,00

Astrologie, Esotérisme

<input type="checkbox"/> La Bourse et l'Astrologie Manuel d'astrologie boursière	95,00
<input type="checkbox"/> Les cycles astrologiques de la vie (Arroyo S.)	120,00
<input type="checkbox"/> L'Astrologie, la psychologie et les quatre éléments (Arroyo S.)	80,00
<input type="checkbox"/> Astrologie pratique simplifiée (Cluny J.)	60,00
<input type="checkbox"/> Le véritable sens des maisons astrologiques (Dorsan J.)	85,00
<input type="checkbox"/> Combinaisons des influences astrales (E. Bertin)	87,00
<input type="checkbox"/> La vérité sur l'Astrologie (Gauquelin M.)	120,00



99 F.

AMSTRAD PC 1512

BIEN DEBUTER SUR PC 1512

Ce livre s'adresse à ceux qui veulent rapidement profiter de leur PC 1512. Apprenez comment travailler sous GEM. Utilisez GEMPAINT - Fonctions principales du DOS - Réalisez vos premiers programmes en BASIC 2. Réf : R.274
Prix : 149 F

LE LIVRE DE PC 1512

Ce livre est conçu comme un guide. Vous trouvez des réponses. Comment est-il vraiment compatible ? Qu'est-ce que DOS/PLUS. GEM et MS-DOS ? - Quels sont les logiciels disponibles ? - Quelles sont les extensions possibles ?
Réf : R.271 - **Prix : 99 F**

GUIDE DE REFERENCE TECHNIQUE DU PC 1512

Ce guide a été spécialement écrit par l'équipe de développement d'AMSTRAD International. Il vous dévoile toutes les caractéristiques de votre PC 1512 : organisation de la mémoire. DMA : interruptions systèmes, contrôleur VDU couleur alpha/graphique, FDC, port sériel R 232 C, port parallèle d'imprimante. Interface et connexions, interruptions ROS, RAM non valide. Réf : R.259
Prix : 249 F

TRUCS ET ASTUCES DU PC 1512

Comment tirer parti du DOS, de GEM, du BASIC 2 et des autres langages fonctionnant sur PC 1512. Parmi les programmes - Générateur de programmes, redéfinition du clavier, graphismes en 3 D, animations graphiques RAMDISK.
Réf : R.275 **Prix : 179 F**

LE LIVRE DU BASIC 2

Très complet, cet ouvrage permet aux programmeurs de tous niveaux de trouver l'information recherchée facilitant l'apprentissage et la programmation en BASIC 2. Réf : R.214 -
Prix : 179 F

CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES

Indispensable au programmeur pour accéder rapidement à toutes les informations. Réf : P.342
Prix : 195 F

GLEM SUR AMSTRAD PC

Constitue une découverte complète et progressive de GEM : GEM Paint, GEM Write, GEM Graph, GEM Wordchart. Réf : P.380 -
Prix : 185 F

CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD PC

Ce livre s'adresse aux utilisateurs avertis d'AMSTRAD PC désireux de programmer leurs propres applications graphiques sous GEM. Réf : P.389
Prix : 195 F

DIVERS COMPATIBLES

DICTIONNAIRE AU BASIC IBM

D.A. LIEN
C'est la référence de base du langage BASIC Microsoft (PC et COMPATIBLES). Réf : P.260
Prix : 195 F

8088 ASSEMBLEUR IBM PC

H. LILIE
Regroupe trois livres en un seul : un cours d'initiation, un manuel de l'utilisateur, un guide pratique. Réf : R.121 - **Prix : 250 F**

8088 ET SES PERIPHERIQUES

H. LILIE
Ce livre est consacré aux microprocesseurs 8088 et 8086 et à leurs principaux circuits périphériques d'accompagnement, tels qu'ils sont employés dans les micro-ordinateurs PC d'IBM et Compatibles. Réf : R.68 - **Prix : 150 F**

ECRIRE EN DBASE II ET III

C. MICHEL
Apprendre à développer en dBASE des applications structurées avec des menus, des saisies de données, des traitements, des rapports.
Réf : P.06 - **Prix : 185 F**

MS-DOS PAS A PAS (version 2 et 4)

A. PINAU
Apprendre les commandes du système d'exploitation MS-DOS en les pratiquant, tel est le but de cet ouvrage. Réf : P.382 - **Prix : 135 F**

PC, MODEMS ET SERVEURS

A. MARIATTE
Apprend aux utilisateurs avertis d'IBM-PC/X/AT à se servir d'un MODEM, à utiliser ou créer un logiciel de communication, à tout savoir sur les réseaux télématiques. Réf : P.339 -
Prix : 210 F

INTRODUCTION A DBASE III

A. SIMPSON
Permet au lecteur même débutant d'apprendre la programmation sans difficulté, en réalisant les exemples proposés. Réf : S.0131 -
Prix : 210 F

PRATIQUE DES IBM (II) ENCYCLOPEDIE BASIC

H. LILIE
Encyclopédie BASIC à double accès traitant la programmation avancée, les fichiers, le graphique et la couleur, ainsi que la musique et les sons. Indispensable pour éviter les recherches fastidieuses et les pertes de temps. Réf : R.165
Prix : 220 F

DU BASIC AU TURBO PASCAL

Comment développer sous Turbo des routines correspondant à des programmes BASIC.
Réf : R.211 - **Prix : 199 F**

LE LIVRE DE FRAMEWORK

R. COHEN
Le tableau, le gestionnaire de loisirs, le générateur de graphiques, l'accès DOS, le logiciel de communication et FRED : le langage évolué. Indique aussi la manière de relier le PC au monde extérieur. Réf : P.258 - **Prix : 150 F**

MS-DOS APPROFONDI

J. KAMN
Pour les utilisateurs expérimentés de MS-DOS (version 2.1 à 3.1), cet ouvrage a pour but de vous familiariser avec les techniques les plus évoluées permettant d'accroître votre productivité.
Réf : S.227 - **Prix : 278 F**

Nouveau! PRATIQUE DES IMPRIMANTES M. ARCHAMBAULT

Apprendra aux amateurs comme aux professionnels à résoudre les mille et un problèmes qu'ils ne manqueront pas de rencontrer lors de la mise en service de leur imprimante. - **Prix : 95 F**

LES SECRETS DU MINTEL

C. TAVERNIER
Principaux chapitres : les différents services proposés sur Télétel : informatique domestique et Minitel, téléphonie et transmission d'information, différents principes de transformation de données, comment devenir serveur. Réf : R 491
Prix : 115 F

SYSTEME D'EXPLOITATION ET LOGICIEL DE BASE

P. JOUVELOT, LE CONTE DES FLORIS
Moniteurs et systèmes d'exploitation monotâche CP/M, MS-DOS, système d'exploitation multitâche, les couches d'un système d'exploitation ; Unix, présentation et analyse ; les utilitaires : gestion de fichiers, assembleurs, éditeurs de liens. Réf : R.482 - **Prix : 95 F**

CONSTRUISEZ VOS ALIMENTATIONS

J.-C. ROUSSEZ
Schémas échelle 1 : transformateur, redressement, filtrage, dissipation de la chaleur, alimentations non régulées, multiplicateurs de tension, alimentations régulées, alimentations à découpage. Réf : R.463 - **Prix : 70 F**

100 LOGICIELS PUBLICS SUR PC

J.-F. SEHAN
Ce livre s'adresse à deux catégories d'utilisateurs : ceux qui disposent déjà de logiciels du domaine public non documentés et ceux qui souhaitent les découvrir. 100 logiciels aussi bien utilitaires que jeux. Réf : P.387 - **Prix : 145 F**

CLEF POUR MS-DOS (versions 2 à 4)

Y. DARGER
Accessible à tous les utilisateurs d'IBM, PC ou Compatibles. Permet d'avoir sous la main toutes les informations concernant les commandes des différentes versions de MS-DOS (version 4 incluse) et divers outils de programmation avancée. Il donne également de nombreuses astuces d'utilisation. Réf : P.384 - **Prix : 185 F**

LANGAGES

INITIATION BASIC (niveau 1)

H. LILIE
Le BASIC ? ... Mais c'est très simple ! Ce livre vous en convaincra comme il a déjà convaincu les dizaines de milliers de lecteurs qui en ont fait le "bestseller" de la micro-informatique.
Réf : R.52 - **Prix : 125 F**

INITIATION BASIC (niveau 2)

Programmation structurée
F. CROCHET, D. VILAIN
Cette représentation originale, véritable synoptique de l'application, accessible à tous, même aux débutants, vous permet de réaliser des programmes particulièrement structurés. Une grande partie est consacrée à la gestion des fichiers BASIC à accès séquentiel direct ou séquentiel indexé. Réf : R.158 - **Prix : 160 F**

□ INITIATION AUX FICHIERS BASIC

J. BENARD

Avec ce livre, vous découvrirez progressivement le "mécanisme" de la constitution d'un fichier en BASIC Microsoft, puis de son exploitation. Réf: 189 - Prix : 115 F

□ INTRODUCTION AU TURBO PASCAL

D. STIVISON

Cet ouvrage permettra à l'utilisateur d'exploiter la puissance exceptionnelle de ce langage. Réf: S.0180 - Prix : 198 F

□ LE BASIC ET SES FICHIERS

J. BOISGONTIER

Tome 1 - Ce premier tome s'adresse à tous les programmeurs initiés au BASIC qui souhaitent réaliser des applications utilisant des fichiers sur disquette ou sur disque. Ils découvriront la version 5.1 du BASIC Microsoft et apprendront à l'employer au mieux sous PC DOS ou MS-DOS. Réf: P.246 - Prix : 110 F

□ LE BASIC ET SES FICHIERS

J. BOISGONTIER

Tome 2 - Ce second tome est destiné aux programmeurs disposant d'un BASIC Microsoft fonctionnant sous PC-DOS ou MS-DOS. Le corps de l'ouvrage est consacré à des programmes utilitaires : générateurs de saisie d'écran, tri rapide ou à des programmes de gestion (facturation) Réf: P.250 - Prix : 105 F

CPC 464 - 664 - 6128 - PCW

□ LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC

Plus loin que le BASIC. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, nombreux exemples. Contient un programme assembleur, moniteur et désassembleur. Réf: R.228 - Prix : 129 F

□ LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC

La programmation et la gestion des données avec le 6128, le DD-1 ou le 664 ! Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient un listing du DOS commenté, un utilitaire qui ajoute les fichiers RELATIFS à l'AM-DOS avec de nouvelles commandes BASIC, un MONITEUR disque et beaucoup d'autres programmes et astuces... Réf: R.232 - Prix : 149 F

□ LA BIBLE DU CPC 664/6128

Tout connaître sur les CPC 6128 et 664. Analyse du système d'exploitation, du processeur, le GATE ARRAY, le contrôleur vidéo, le 8255, le chip sonore, les interfaces. Réf: R.250 - Prix : 199 F

□ MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR

T. LACHAND-ROBERT

Méthodes de programmation en assembleur Z80, accompagnées de nombreux exemples de programmes d'application fonctionnant sur les Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Réf: S.0193 - Prix : 148 F

□ MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES AMSTRAD CPC

Tout ce que peut réaliser un amateur d'électronique avec un CPC. Interfaces, programmeur d'EPROM... Un très beau livre de 450 pages. Réf: R.235 - Prix : 199 F

□ TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR

G. FAGOT-BARRALY

Cet ouvrage contient des programmes de jeux écrits pour les ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Chaque programme est accompagné d'une analyse pédagogique de la structure des phases essentielles et de tableaux résumant la fonction et les valeurs des principales variables. Réf: S.208 - Prix : 98 F

□ GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC

F. PIEROT

Programmer des applications graphiques en assembleur sur Amstrad (464, 664, 6128). De nombreuses routines. Réf: P.340 - Prix : 145 F

□ AMSTRAD EN MUSIQUE D. LEMAHIEU

Pour les amateurs déjà initiés au langage BASIC, traduction d'œuvres musicales sur Amstrad. Partant de la génération de sons, en passant par le synthétiseur musical programmable. Réf: P.324 - Prix : 165 F

□ RSX ET ROUTINES ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD

D. ROY, J.-J. WEYER

De très nombreux programmes de graphismes et de mathématiques permettront aux possesseurs d'Amstrad d'améliorer leurs connaissances en assembleur Z80. Réf: P.352 - Prix : 200 F

□ MIEUX PROGRAMMER SUR AMSTRAD M. ARCHAMBAULT

Complément pratique du manuel d'origine. L'art de concevoir et de créer un programme d'une manière efficace. Multiples astuces. Explique clairement certains points obscurs du manuel d'origine. - Prix : 85 F

□ PROGRAMMES UTILITAIRES POUR AMSTRAD

M. ARCHAMBAULT

Nombreuses routines : utilitaires de programmation, utilitaires graphiques, la gestion de fichiers, utilitaires imprimantes. - Prix : 85 F

□ APPRENEZ L'ELECTRONIQUE SUR AMSTRAD

P. BEAUFILS, B. DESPERRIER

Programmes permettant de visualiser les phénomènes complexes de l'électronique. Prix : 95 F

□ LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC

Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro. Organisation de la mémoire, le contrôleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur de toute la ROM désassemblée et commentée, etc. Réf: R.226 - Prix : 249 F

□ COMMUNIQUEZ AVEC AMSTRAD

D. BONOMO, E. DUTERTRE

Pour tous les passionnés d'ondes courtes, codage, décodage, réception/émission, interfaces. Prix : 90 F

□ 102 PROGRAMMES POUR AMSTRAD CPC

J. DECONCHAT

Idéal pour débutants, pour guider le lecteur dans l'exploration du BASIC AMSTRAD. Les programmes à recopier sont classés par niveaux, chacun d'eux faisant appel à de nouvelles connaissances. Réf: P.222 - Prix : 120 F

□ AMSTRAD A L'ECOLE

D. NIELSEN, G. AMPUDIA

Destinés aux enseignants, parents et élèves : le calcul, le français et l'éveil. Un cahier de vacances permet aux enfants de concevoir eux-mêmes de petits programmes. Réf: P.343 - Prix : 120 F

□ BASIC PLUS DE 80 ROUTINES SUR AMSTRAD

M. MARTIN

L'auteur propose 80 routines pour simuler des fonctions qui n'existent pas directement sur la machine. Le lecteur doit déjà connaître le BASIC de l'AMSTRAD CPC pour utiliser au mieux cet ouvrage. Tél. P.286 - Prix : 100 F

□ PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD CPC

D.J. DAVID

Les ordres correspondant à chacun des périphériques sont présentés : lecteurs de cassettes et de disquettes, imprimantes, crayon optique, manette de jeux et RS232. La programmation des disques est étudiée en accès séquentiel à l'aide d'ordre BASIC et en accès direct à l'aide de routines originales. Réf: P.316 - Prix : 120 F

□ BASIC AMSTRAD 1 (méthodes pratiques) J. BOISGONTIER

Jeu d'instructions très complet : gestion des interruptions en BASIC, sortie stéréo au haut-parleur intégré, etc. Réf: P.230 - Prix : 105 F

□ BASIC AMSTRAD 2 (programmes et fichiers) J. BOISGONTIER

Programmes graphiques utilisant la haute résolution ainsi que la gamme couleurs. Programmes de gestion de fichiers pour Mailing, étiquettes, créations d'histogrammes. Jeux à exécution très rapide. Programmes éducatifs. Réf: P.249 - Prix : 95 F

□ TURBO PASCAL SUR AMSTRAD

B. BRANDEIS, F. BLANC - CPC et PCW

Toutes les commandes sont expliquées et illustrées pour arriver à un haut niveau de connaissances : faire de l'assembleur à l'intérieur des routines Pascal, connaître le fonctionnement de Heap et de Pile, maîtriser les pointeurs etc. Réf: P.310 - Prix : 135 F

❑ SUPER GENERATEUR DE CARACTERES SUR AMSTRAD

J.-P. SEHAN

Propose un programme original de création de caractères graphiques qui peuvent être utilisés tels quels pour illustrer des programmes de jeux ou modifiés au gré de l'imagination du lecteur. Réf : P.300 - Prix : 140 F

❑ TRUCS ET ASTUCES T1 POUR AMSTRAD CPC

Graphismes, fenêtres, langage machine... Ses super programmes sont inclus (gestion de fichiers, éditeurs de textes et de sons). Réf : R.221
Prix : 149 F

❑ TRUCS ET ASTUCES T2 POUR CPC

Vous y trouverez un générateur de menus, de masques, des aides à la programmation comme un DUMP etc. Réf : R.221 - Prix : 129 F

❑ LES ROUTINES DE L'AMSTRAD CPC

Pour bien connaître et utiliser les routines utiles du 6128, 664 et 464. A la portée de tous. Nombreux programmes utilitaires. Réf : R.239
Prix : 149 F

❑ DEBUTER AVEC LE CPC 6128

Tout est clairement expliqué, aussi bien pour le matériel que pour le logiciel. Réf : R.248
Prix : 99 F

❑ Nouveau ! COMPILATION CPC

Numéros 1, 2, 3, 4 - Prix : 70 F

❑ LA BIBLE DU GRAPHISME

Tout sur le GSX. Programmation d'un logiciel PAINT graphismes de gestion, graphismes vectorisés, fonctionnement et réalisation d'un light pen. Graphisme en langage machine, tout sur le graphisme CPC et CPW. Réf : R.227
Prix : 199 F

❑ LE GRAND LIVRE DU BASIC CPC 6128

Ce livre vous permet d'exploiter à fond les capacités du BASIC LOCOMOTIVE. Attaquer les différents domaines de la programmation : tris, fenêtre, protection, sons et musique, mémoire de masse avec l'AMDOS et le RAMDISK. Nombreux listings d'application de haut niveau, fournis et commentés. Réf : R.268 - Prix : 149 F

❑ PROGRAMMER VOTRE TRAITEMENT DE TEXTES

J.-C. DESPOINE

Traitement de textes présenté pour l'essentiel en assembleur. Pour 464, 664 et 6128 mis au point avec une DPM2000. Il peut facilement être adapté à d'autres imprimantes. Réf : S 221
Prix : 128 F

❑ PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE S. WEBB

La façon de programmer l'équivalent des instructions BASIC : PRINT, GOTO, GOSUB, FOR/NEXT etc, est tout d'abord étudiée, puis ces notions sont appliquées à la réalisation d'un jeu d'action. De nombreux sous-programmes pourront être réutilisés par le lecteur dans ses propres programmes. Réf : S.195 - Prix : 82 F

❑ LOCOSCRIPT

B. LE DU

Ce livre est une introduction et par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide de ce traitement de textes. C'est aussi un ouvrage de référence auquel vous pourrez vous reporter et un guide pratique. Réf : S.195 - Prix : 82 F

❑ ASTROCALC

G. BLANC, P. DESTREBECO

Si vous souhaitez disposer d'un outil de calculs permettant l'élaboration d'un thème natal ou d'une révolution solaire, la comparaison de thèmes, la recherche automatique des transits et progressions tout en comprenant les mécanismes mis en œuvre. Alors cet ouvrage vous comblera. Réf : S.162 - Prix : 148 F

❑ PREMIERS PROGRAMMES AMSTRAD

R. ZAKS

Quels que soient votre âge et votre formation, écrivez votre premier programme BASIC en moins d'une heure. Présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleur. Réf : S.105 - Prix : 118 F

❑ UNIVERS DU PCW

P. LEON

Environnement matériel, commande de CP/M 3.0 le BIOS, fichiers binaires, éditeur de disquettes, désassembleur Z80, graphismes, caractère à la loupe. - Prix : 119 F

DIVERS INFORMATIQUE

❑ JOUEZ AVEC MOS

Eddy DUTERTRE..... 40 F

❑ MIEUX PROGRAMMER SUR ORIC

Michel ARCHAMBAULT... 110 F

❑ COMMUNIQUEZ AVEC ORIC

Denis BONOMO
et Eddy DUTERTRE..... 145 F

❑ INTERFACE POUR ORIC-1 ET ATMOS

M. LEUREL..... 59 F

❑ ORIC A NU

Fabrice BROCHE..... 151 F

❑ PLUS LOIN AVEC LE CANON X07

Michel GANTIER..... 85 F

EMISSION / RECEPTION

❑ SYNTHETISEUR DE FREQUENCE M. LEVREL F6 DTA

Réalisé par un radioamateur, cet exposé n'a d'autres buts que de donner au plus grand nombre le désir et les moyens de réaliser sa propre station, tous modes BLU, FM ou tout autre récepteur de grande qualité.
Prix : 125 F

❑ CONCEVOIR UN EMETTEUR EXPERIMENTAL

Pierre LOGLISCI

Entièrement consacré à des montages à transistors, le livre est la synthèse d'innombrables recherches et le fruit d'une grande passion que l'auteur, enseignant enthousiaste et enchanté, communique à chaque page et invite à partager.
Prix : 69 F

❑ LA PROPAGATION DES ONDES Serge CANNIVENC

Seuls ouvrages de référence de langue française sur la propagation des ondes. Ils constituent un support de cours idéal pour l'enseignement supérieur.

❑ Tome 1 - Prix : 165 F

❑ Tome 2 - Prix : 253 F

❑ LA RECEPTION DE SATELLITES METEO Loïc KUHLMANN

Ce livre est destiné à un lecteur non spécialiste et n'a d'autre ambition que de l'intéresser aux techniques de réception des satellites météorologiques transmettant des photographies de la Terre.
Prix : 145 F

❑ TECHNIQUE DE LA BLU G. RIGAUD F6CER

La bande latérale unique est le mode de transmission le plus utilisé actuellement pour le trafic sur les bandes décimétriques et pour les liaisons à grande distance en VHF, UHF et SHF.
Prix : 95 F

❑ LES ANTENNES

R. BRAULT et R. PIAT

Cet ouvrage met à la portée de tous, les grands principes qui régissent le fonctionnement des antennes. Mais aussi permet aux lecteurs de réaliser et de mettre au point les nombreux dispositifs décrits. Réf : R 439
Prix : 185 F

DIVERS

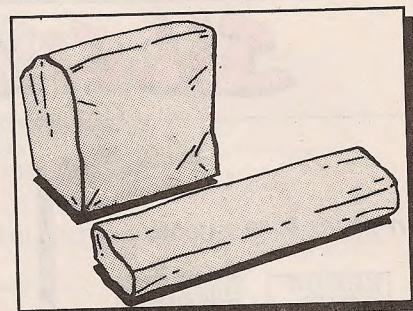
- ❑ LA BAULE-DAKAR..... 54 F
- ❑ EXPEDITION PÔLE NORD..... 95 F
- ❑ EXPEDITION CARTIER LABRADOR EN CANOE KAYAK..... 80 F

MARINE

- ❑ MANOEUVRE CATAMARAN CROISIERE..... 49 F
- ❑ TRAITE RADIO MARITIME..... 162 F

DES AFFAIRES A NE PAS MANQUER

Pensez qu'une réparation coûte plus cher qu'une protection !

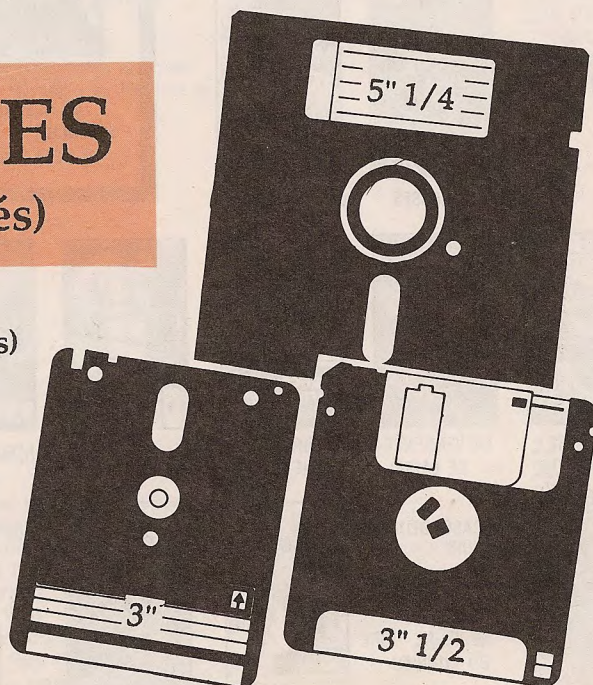


Housses de protection - Simili cuir - (le lot clavier + moniteur)
Fabriquées et garanties par nos soins.

<input type="checkbox"/> CPC 464 et 664	Moniteur monochrome <input type="checkbox"/>	184 F (port compris)
	Moniteur couleur <input type="checkbox"/>	184 F
<input type="checkbox"/> CPC 6128	Moniteur monochrome <input type="checkbox"/>	184 F
	Moniteur couleur <input type="checkbox"/>	184 F
<input type="checkbox"/> PC 1512	Moniteur monochrome <input type="checkbox"/>	190 F
	Moniteur couleur <input type="checkbox"/>	190 F
<input type="checkbox"/> MACINTOSH	Clavier simple <input type="checkbox"/>	184 F
	Clavier pavé numérique <input type="checkbox"/>	184 F

DES DISQUETTES (doubles faces, doubles densités)

	(port compris)
- Disquettes 5" 1/4 avec la pochette lot de 10	50 F
- Disquettes 3" 1/2 avec la pochette lot de 10	190 F
- Disquettes 3" avec la pochette cartonnée lot de 10	270 F



maman, papa, la VIDEO et moi!

SILENCE, ON TOURNE!

Collection Aventure

230 F



ELEPHANT KILLER



EXTÉRIEUR, NUIT



L'OR DES INCAS



NOCES DE SANG



DOUX MOMENTS
DU PASSÉ

Comédie Spectacle

230 F



LE COQ
DU VILLAGE



PATRICK
SEBASTIEN
(Olympia)



PAPY FAIT DE LA
RESISTANCE



TRANCHES
DE VIE



MAINE Océan



EN CAS
DE GUERRE
MONDIALE JE FILE
A L'ÉTRANGER



SCOUT
TOUJOURS



NUIT D'IVRESSE

Films de Guerre

230 F



CHARLIE BRAVO



ZERO

230 F



MIDNIGHT



PAS DE PITIÉ
POUR LES HÉROS

Collection Films Japonais

230 F



TIGRESSES



MOTO MASSACRE



VIOLENCE
A MANAOS



LA VENGEANCE
DE LAMA



BRUCE
CONTRE-ATTAQUE



Ô-TSUKI



DEFI SANGlant



IMPACT 5



LE CASCADEUR
CHINOIS



LE JEUNE TIGRE
DU KUNG-FU



RAGE DE TUER

— KENSAI
— SAIGNEE
— FURY

Collection Horreur



L'HORRIBLE
SEXY VAMPIRE



PSYCHOSE
phase 3



BEN

POLICIERS

285 F



CENT JOURS A PALERME

320 F



LES SPÉCIALISTES

230 F

— TEMOIN A ABATTRE

POLICIER

AGATHA CHRISTIE - Le dossier d'une femme d'un certain âge	120,00
Regain	120,00
Porte des Lilas	120,00
Les diaboliques	120,00
L'héritage de la violence	135,00
Les aventures d'Arsène Lupin	120,00
La femme flic	135,00
Le mors aux dents	120,00
L'homme aux nerfs d'acier	120,00
Le choc	135,00
Une robe noire pour un tueur	120,00
Le bar du téléphone	120,00

AVENTURE - ACTION

Le salaire de la peur	120,00
Si Versailles m'était conté	135,00
Le troisième homme	120,00
Caroline chérie	120,00
Fanfan la Tulipe	120,00
Les mongols	120,00
Les titans	120,00

COMEDIE DRAMATIQUE

L'homme que je suis	120,00
Cela s'appelle l'aurore	120,00
Poil de carotte	120,00
Passion d'amour	120,00
Allons z'enfants	120,00
Sauve qui peut	120,00
Parfum de femme	135,00
Les frères	120,00
Retour à Marseille	120,00
Les grandes manœuvres	120,00
Les bijoutiers du clair de lune	120,00
La curée	120,00

COMEDIE

Tout l'or du monde	120,00
Est-ce bien raisonnable ?	135,00
Archimède le clochard	120,00
Et Dieu créa la femme	120,00
Un drôle de caïd	120,00
Affreux, sales et méchants	120,00
Cocktail Molotov	120,00
Robinson et le triporteur	120,00
Cigalon	120,00
Prends ta Rolls	120,00
On n'y joue qu'à deux	120,00

DOCUMENT

Chaplin inconnu	120,00
-----------------------	--------

KIDVISION

Les maîtres de l'univers 1	120,00
Fat Albert 1	120,00
Mush 1	120,00
Les Bisounours 1	120,00
La vie des Botes 1	120,00
Les entrechats 1	120,00
Le vent dans les saules	120,00
Arok le barbare	120,00
M.T	120,00
Pataclopp Pénélope	120,00
Scoubidou va à Hollywood	120,00
Dorothée... on va faire du cinéma	165,00

EROTIQUE

La femme tatouée	120,00
Madame Bovary	120,00

MUSICAL

Tina Turner - Nice N'Rough	120,00
Phil Collins - Live	120,00
Peter Tosh - Live	120,00
Whitesnake - Live	120,00
Duran Duran - Dacing on the Valentine	120,00
Stamping Ground	120,00
Bongo Man	120,00
Sheila E	120,00

VIDEO MUSIQUE NOUVEAUTE

Kate Bush - The whole story	165,00
Tina Turner - Break every rule	165,00
Queen - Live in Budapest	165,00
Arcadia - Arcadia	165,00
Talking heads - Stop making sense	165,00
John Lennon - Imagine	165,00
Iron Maiden - Live after death	165,00

COLLECTION "GRANDS CLASSIQUES"

La conquête de l'Ouest	225,00
Les douze salopards	225,00
Les prédateurs	225,00
Peter et Elliott le dragon	225,00
Tron	225,00
Horowitz à Moscou (stéréo/Hi-Fi)	225,00
The compleat Beatles (stéréo/Hi-Fi)	225,00
Autant en emporte le vent	270,00
Soleil vert	270,00

WALT DISNEY ET DESSINS ANIMES

Dumbo	270,00
Robin des Bois	270,00
Le nouvel amour de Coccinelle	270,00
Peter et Elliott le dragon	270,00
Tron	270,00
La bande à Donald	225,00
Le Noël de Mickey	225,00
Winnie l'ourson et l'arbre miel	225,00
Droopy - vol. 1	225,00
Festival de dessins animés (Tex Avery...)	225,00
La panthère rose - vol. 1	225,00
Tom et Jerry "La souris valseuse"	225,00
Tom et Jerry - vol. 1	225,00
Tom et Jerry - vol. 2	225,00
Tom et Jerry "Souris Folles"	225,00
Tintin "Le crabe aux pinces d'or"	225,00
Tintin "L'étoile mystérieuse"	225,00
Tintin "L'île noire"	225,00
Tintin "Objectif lune"	225,00
Tintin "Le secret de la Licorne"	225,00
Tintin "Le trésor de Rackham le Rouge"	225,00

COLLECTION GRANDS FILMS

Un Américain à Paris	225,00
Fame	225,00
Il était une fois à Hollywood	225,00
Le magicien d'Oz	225,00
Le champion	270,00
2001 l'odyssée de l'espace (stéréo/Hi-Fi)	270,00
Poltergeist	270,00
Quo Vadis	270,00
Victor/Victoria	270,00
Eddy Paris Mitchell (stéréo/Hi-Fi)	225,00
Sarlou concert 87 (stéréo/Hi-Fi)	270,00

G
A
G
N
E
Z

D
U

T
E
M
P
S

PROFITEZ DES PRIX BRETAGNE EDIT'PRESSE

C
L
A
S
S
E
Z

E
T

P
R
O
T
E
G
E
Z

**BOITES DE
RANGEMENT
MEDIA BOX
POSSO**



**COMPACT
DISC**

Pour 13 compact
discs

Port 25 F
Recommandé facultatif
par Boîte 7 F en plus



VIDEO

Pour 9 cassettes
vidéo VHS, V2000
Beta

Port 25 F
Recommandé facultatif
par Boîte 7 F en plus



Pour 40
à 150 disquettes
3", 3" 1/4, 3" 1/2

125 F

**DISQUETTES
3"**

Port 25 F
Recommandé facultatif
par Boîte 7 F en plus



**CASSETTES
AUDIO**

Pour
16 minicassettes

75 F

Port 25 F
Recommandé facultatif
par Boîte 7 F en plus



Pour 50
à 70 disquettes

175 F

**DISQUETTES
5" 1/4**

Port 25 F
Recommandé facultatif
par Boîte 7 F en plus

Les Prévisions 88

*Semaine par Semaine
Pour chaque Signe*

Un memento personnel

Un planning

Un tableau des ascendants

Les prévisions globales
de chaque signe en 88

Les conseils pratiques

Les prévisions
semaine par semaine

Des petits encadrés

L'agenda

Le répertoire

79^F

FRANCO



Textes : Laure-Marie LAPOUGE
Illustrations : Nicole PIBEAUT

BON DE COMMANDE

a adresser à

BRETAGNE EDIT'PRESSE
La Haie de Pan - 35170 BRUZ -
Tél. 99.57.90.37

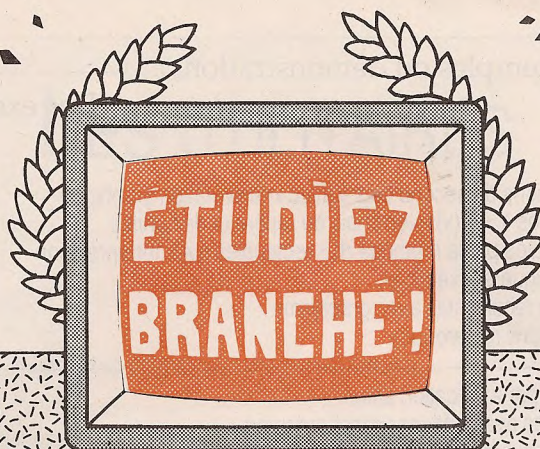
Je joins mon règlement
chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat ☐

NOM _____ Prénom _____
n° _____ Rue _____

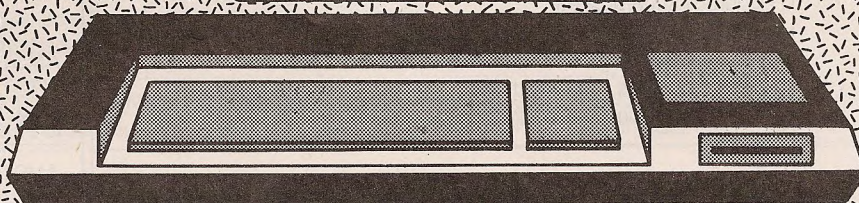
Ville _____ Code postal _____ Signature _____

"Ecrire en majuscules"

EDUCATIFS



UTILITAIRES



CHAQUE LOGICIEL COMPREND

- Un rappel des cours
- Des exemples ou démonstrations
- Des exercices programmés ou libres

Prix TTC

MATHS - 6

Algèbre pour classe de 6ème
(également intéressant pour
CM1-CM2)

M. et M.-T. COQUIO

- Opérations + ; - ; x ; /
- Fractions
- Calculs sur les relatifs
- Pourcentages avec graphisme
- Suites proportionnelles avec graphisme
- Calculs d'aires
- Symétries orthogonales

- PC _____ 220 F
- AMSTRAD
- 2 K7 _____ 170 F
- 1 disk _____ 200 F

- ATARI ST
- 1 disk _____ 220 F

MATHS - 54

Algèbre pour classes de 5ème
et 4ème

M. et M.-T. COQUIO

- Multiples et diviseurs d'un entier
- Nombres premiers
- Puissances d'un entier naturel
- Décomposition d'un entier naturel
- P.G.C.D. et P.P.C.M.
- Calcul algébrique
- Rationnels (simplifications et opérations de fractions)
- Equations et inéquations dans R

- PC _____ 220 F
- (octobre)
- AMSTRAD
- 2 K7 _____ 170 F
- 1 disk _____ 200 F

- ATARI ST
- 1 disk _____ 220 F

MATHS - 3

Algèbre pour classe de 3ème

M. et M.-T. COQUIO

- Construction de vecteurs
- Calculs sur les droites
- Systèmes linéaires 2,2
- Régionnement du plan
- Calculs sur les racines carrées
- Notions de trigonométrie

- AMSTRAD
- 2 K7 _____ 170 F
- 1 disk _____ 200 F
- PC _____ 220 F
- ATARI ST
- 1 disk _____ 220 F

EQUATIONS

Algèbre pour classes de 3ème
et 2nde

M. COQUIO

- Equations du second degré avec interprétation graphique
- Systèmes linéaires 2,2
- Systèmes linéaires à n équations
- p inconnues (n, p < 8) (sur disquette seulement)

- AMSTRAD
- 1 K7 _____ 150 F
- 1 disk _____ 200 F

• Un rappel des cours

• Des exemples ou démonstrations

• Des exercices programmés ou libres

Prix TTC

MATHS – Second cycle 1

Niveau 2^{de} à terminales

M. COQUIO

- Equations du second degré avec interprétation graphique
- Courbes $Y = F(x)$ avec choix du repère et des unités
- Intégrales par la méthode des rectangles avec interprétation graphique et exercices
- Suites récurrentes avec graphisme
- Fonctions réciproques

• AMSTRAD

2 K7 _____ 200 F

1 disk _____ 250 F

MATHS – Second cycle 2

Algèbre 2^{ème} à terminales

M. COQUIO

- Image par application affine
- Courbes avec options (dont hardcopy)
- Courbes superposées
- Courbes définies par morceaux (disquette)
- Famille de courbes
- Courbes planes (cinématique)
- Courbes définies par une intégrale

• AMSTRAD

2 K7 _____ 170 F

1 disk _____ 200 F

GEOMETRIE plane

Niveau 4^{ème} à terminales

M. HIRTZLER

Utilitaire de dessin pour tracer points, droites, segments et cercles avec résultat de géométrie analytique.

Utilitaire de TRANSFORMATIONS (translation, homothétie, similitude...) sur des figures simples (carré, triangle, cercle...).

• AMSTRAD

1 disk _____ 200 F

• ATARI ST

(géométrie plane et dans l'espace)

1 disk _____ 220 F

ESPACES et SOLIDES

Niveau 1^{ère} et terminales

M. HIRTZLER

Utilitaire de dessin dans l'espace avec la perspective "fil de fer".
Représentation de solides dans l'espace avec choix des angles de perspective.

• AMSTRAD

1 disk _____ 200 F

NOUVEAUTES

FONCTIONS et COMPLEXES

Niveau Terminale et Sup.

M. HIRTZLER

– Tracé de $y = f(x)$, polaires, droites, enveloppes avec choix du repère et des unités.

– Calculs, calculs d'aires

– Exemples (conchoïdes, cissoïdes, coniques)

– Complexes (calculs, équations, transformations et exemples).

• ATARI ST

1 disk _____ 220 F

FRANCAIS

Niveau CM1, CM2, 6^e

A. MALASSIS

– Dictée réussie

– Exemples et exercices

– Conjugaison

– Participes passés avec ETRE et AVOIR.

• AMSTRAD CPC

2 K7 _____ 170 F

1 disk _____ 200 F

701 61 33	Equation, inéquation 4 ^{ème} et seconde TO7, TO8, MO5, MO6 - cassette seulement	175 F
71 00 154	Balade Outre-Rhin 4 ^{ème} et 3 ^{ème} . IBM - Disquette	280 F
71 00 153	Balade au Pays de Big-Ben 6 ^{ème} et 5 ^{ème} . IBM - Disquette	280 F
71 00 147	Enigme a Munich 4 ^{ème} et 3 ^{ème} IBM - Disquette	280 F
660 42 72	Je révise sciences 6 ^{ème} et 5 ^{ème} IBM	235 F

LES UTILITAIRES

PRODUITS C.P.C.

La "trilogie" du 6128 (disponibles sur disquette seulement).

1201 D 1202 D 1203 D	Tasword 6128 "Mailmerge". Le traitement de texte du 6128 Masterfile 6128 Base de données relationnelle Mastercalc 6128 Tableur simple, rapide et puissant.	360 F 360 F 300 F
Masterfile et Mastercalc peuvent envoyer leurs données vers Tasword. Tous trois sont utilisables sur 464/664 + extension 64K Dk' tronics. Tasword 6128 peut s'utiliser avec les extensions VORTEX. Clavier AZERTY accommodé.		
1200 K 1201 D 1208 D 1207 K 1258 D 1259 D 1205 K 1212	Tasword 464 Tasword "disquette" pour 464 et 664 (avec Tasword 6128) Tascopy, copies d'écran (8 tons de gris, formats A4 & A3) Tascopy CPC version cassette Semabank, gestion de comptes bancaires rapide et fiable Statistiques multivariées pour CPC 464 et 6128 Tasprint CPC sur cassette <u>Conversion BUS 6128 nouveau</u> pour périphériques standard (extensions, synthés, digitaliseurs...).	260 F 360 F 230 F 190 F 330 F 395 F 190 F 175 F

PRODUITS C.P.C. ET P.C.W. (2 versions sur la même disquette)

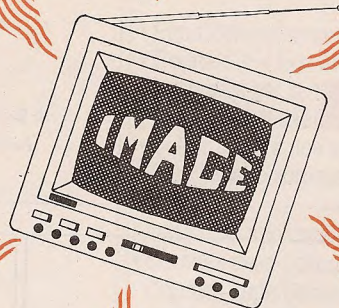
1206 D 1262 D	Tasprint, le typographe. 5 écritures sur CPC, 8 sur PCW. (compatible Tasword CPC & PCW, Locosript, Wordstar...) Tas-Sign, l'artiste en lettres, enseignes, réclames créez-les vous même...	230 F 300 F
------------------	--	----------------

PRODUITS P.C.W. 8256 ET 8512

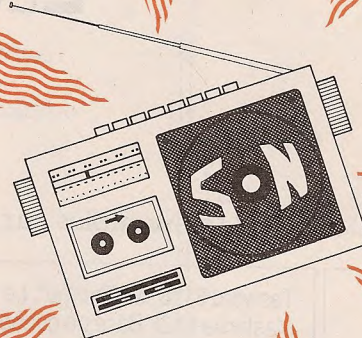
1217 D 1221 D	Tasword 8000, le traitement de texte rapide avec "mailmerge" pour les utilisations professionnelles. Masterfile 8000, la base de données relationnelle travaillant entièrement en RAM, rapide, flexible, simple et puissante.	450 F 550 F
------------------	--	----------------

PRODUITS "PC" IBM ET COMPATIBLES

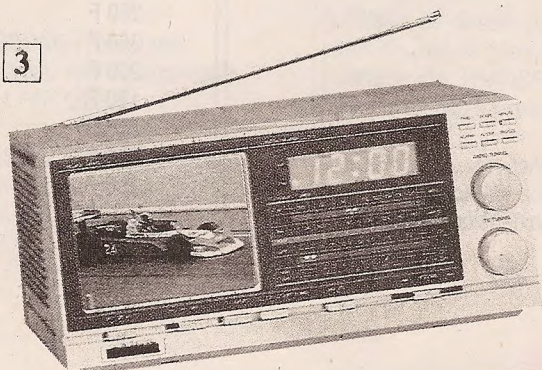
1226 D 1251 D 1263 D	Tasword PC, le traitement de texte des PC, simple, puissant et avec "mailmerge". Tasprint PC, le typographe, 20 écritures, créateur de caractères, mode "machine à écrire". Tas-Sign PC, l'artiste en lettres, enseignes, réclames créez-les vous-même...	490 F 390 F 390 F
----------------------------	---	-------------------------



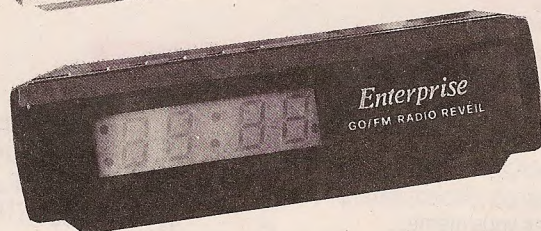
&



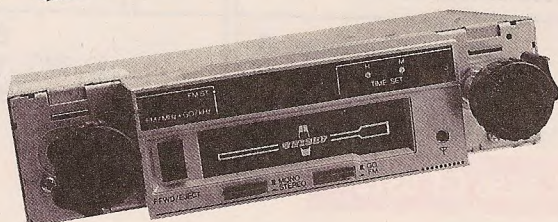
3



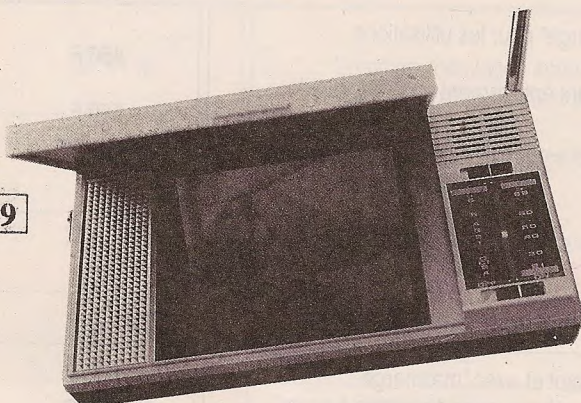
4



1



9



8

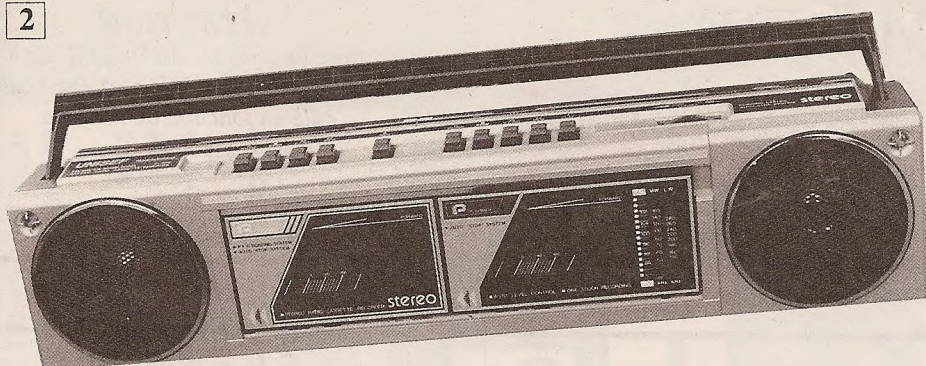


SUPERBE CASQUETTE FM 200 F Port compris

	Noir	Blanc	Bleu	Rouge
Vikings	x	x	x	x
Paul Ricard	x	x	x	
Redskins	x	x	x	x
Uda	x	x	x	x
Ferrari	x	x	x	
Glants	x	x	x	x
Eagles		x	x	
Porsche			x	x



2



7



5



6

1

AUTO RADIO

Réf. : CR 150 FL
GO FM stéréo
Affichage digital
Avance rapide
Horloge incorporée
2 x 5 W
Livré avec notice de montage très explicative.

599 F (port compris)

2

RADIO CASSETTE

Double K7
Réf. : CR 150 FL
Radio 3 gammes : PO GO FM stéréo
Enregistrement automatique
Alimentation pile-secteur
Micro incorporé : copie automatique

720 F (port compris)

3

RADIO REVEIL TELEVISION

Marque : AUDIOLOGIC
Réf. : 3705
Téléviseur noir et blanc
Normes CCIR : EUROPE
Haute performance
Radio PO-GO-FM
Réveil à affichage digital
Réveil matin par la TV ou la radio
Alimentation 220 V ou 12 V

1 415 F (port compris)

4

RADIO-REVEIL

Affichage électronique permanent
24h / 24
Radio GO-FM
Réveil automatique radio ou sonnerie
Garde la mémoire si coupure de courant

155 F (port compris)

5

BALADEUR

Marque : KASUGA
Réf. : KC8
4 couleurs : rouge, bleu, moutarde, blanc.
1 mini lecteur de K7 stéréo
Pince au dos : livré avec casque
Alimentation 2 piles R6 (non fournies)
Un prix très léger :

124 F (port compris)

6

BALADEUR

Marque : KLervox Réf. : VT28
Enfin 1 mini enregistreur
Caractéristiques :
- lecteur-enregistreur de poche
- microphone incorporé
Avance rapide
Haut-parleur de contrôle incorporé : deux vitesses
Parole : musique égaliseur 3 bandes
300 Hz - 2 kHz - 8 kHz
livré avec casque

615 F (port compris)

7

BALADEUR

Marque : KLervox Réf. : VT-84
1 lecteur de K7 stéréo
Avance et retour rapides.
Combiné avec récepteur radio
FM stéréo et égaliseur à 3 curseurs
100 Hz - 1 kHz - 10 kHz
Livré avec casque
Alimentation 2 piles R6 (non fournies)

415 F (port compris)

8

TELEVISEUR TUBE

Marque : VIDEOLOGIE Type : 3703
Téléviseur noir et blanc 11 cm
Sélecteur VL/VH/VHF
Alimentation 220 V ou 12 V
Plaque de fixation voiture
Boîtier pile

1 015 F (port compris)

9

TELEVISEUR CRISTAUX LIQUIDES

Marque : CITIZEN Réf. : 18 TA
Dans votre poche, au bureau, dans la voiture, il pèse 290 grammes.
Réception UHF/VHF
Reçoit toutes les chaînes françaises.
Livré avec casque et notice.

POCHE PORTABLE

1 515 F (port compris)

BUREAU PORTABLE

1 315 F (port compris)

BON DE COMMANDE

a adresser à

BRETAGNE EDIT'PRESSE - La Haie de Pan
35170 BRUZ - Tél. 99.57.90.37

ATTENTION

Bien inscrire les ARTICLES dans la bonne rubrique ; le port étant calculé en fonction de l'objet à expédier.

CALCULEZ LE COUT : Montant de l'article + Port = VERITE DES PRIX

	DESIGNATION	Réf. au n°	Qté	Prix unitaire	+ Port	Montant
Vidéo						
Envoi UNIQUEMENT en recommandé (20 F par cassette)		TOTAL				
Ma bibliothèque						
Envoi Poste : 10 %		TOTAL				
Etudiez-Branchez Scolaire - Utilitaire						
Envoi UNIQUEMENT en recommandé (25 F par logiciel)		TOTAL				
Housses - Disquettes Son et image		Réf. au n°	Qté	Prix unitaire		Montant
Envoi FRANCO "Sur toute la France" (Etranger nous consulter)		TOTAL				
TOTAL						
MONTANT GLOBAL						

Je joins mon règlement ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat ☐ carte bleue ☐

IMPERATIF

Si vous choisissez le paiement par Carte Bleue, n'oubliez pas d'indiquer le n° de la carte et la date de validité ainsi que votre signature

NOM _____ Prénom _____
N° _____ Rue _____
Ville _____ Code postal _____
"Ecrire en majuscules"

N° CARTE BLEUE

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

DATE Limite de validité

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Signature

AMST - 14

JEUX DE CAFE

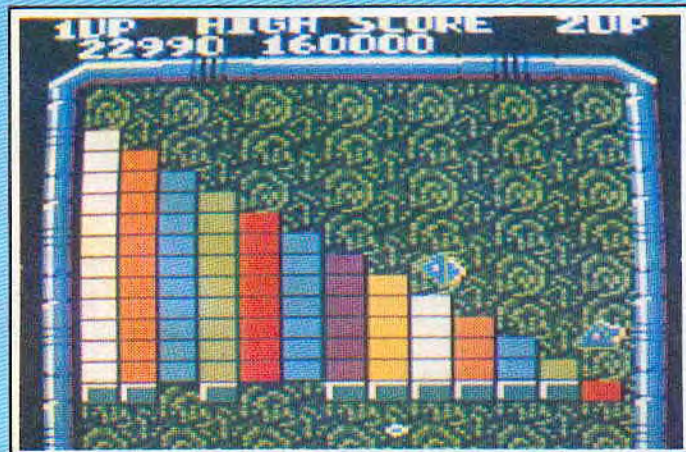


ARKANOÏD

Arcade —

Quel est encore ce nom barbare ? Un cri de guerre ou un code secret ? Ni l'un ni l'autre, car il s'agit tout simplement du nom de votre vaisseau amiral qui, malheureusement, a été détruit... Vous êtes miraculeusement le seul rescapé et êtes aux commandes de Vaus, petit vaisseau. Vous êtes donc la seule chance qui existe pour essayer de parvenir "au changeur de dimension" qui vous permettra un retour dans le temps. Et alors ? Alors vous aurez la joie de pouvoir reconstituer le vaisseau amiral Arkanoïd.

Par quels exploits va-t-il encore falloir que vous passiez avant d'atteindre votre but final ? Oh, c'est très simple, il y a juste 32 niveaux à parcourir, juste un petit détail



vous en conviendrez...

Dès le premier niveau, vous devez vous rendre à l'évidence : vous nagez en pleine histoire de vaisseau et d'espace et là où l'originalité d'Arkanoïd intervient, c'est lorsque vous vous retrouvez avec un écran ressemblant à un "casse-briques" mais dans une version très, très améliorée...

Suivant l'aspect des briques, vous avez trois cas de figures possibles : certaines sont indestructibles, d'autres doivent être touchées deux fois avant de disparaître, d'autres encore libèrent des capsules ayant, selon la couleur, une fonction différente... C'est ainsi que vous pourrez agrandir votre vaisseau, diviser votre balle en trois, transformer le vaisseau en navire armé, obte-

nir une vie supplémentaire ou libérer un passage vers le prochain niveau.

Bien entendu, si vous faites disparaître les briques libérant l'espace supérieur de l'écran, vous êtes alors confronté à d'étranges créatures qui dévieront le chemin de la balle rien qu'en la touchant.

Arkanoïd est de la gamme de jeux qui se définissent par de l'action, encore de l'action, toujours de l'action... Il se trouve en plus que l'adaptation sur Amstrad présente un graphisme très proche de l'original (jeu de café, superbe et coloré). Vous ajoutez à tout cela une musique très entraînante et vous avez entre les mains un logiciel qui est une grande réussite et que vous devez absolument posséder.

SPACE HARRIER

Arcade —



Bienvenue à toi, héros de l'espace, invincible et tout puissant ! Tu sais qu'une lourde menace pèse sur cette terre du Dragon et que tous ses habitants te sont hostiles mais cela ne t'empêche nullement de te lancer à corps perdu dans cette aventure (note bien que tu as quand même neuf vies



à ta disposition, mais attention, ne les gaspille pas inutilement sinon tu le regretteras fortement devant le Dragon !...)

Le périple commence doucement, on croirait un paisible vacancier avec sa guitare dans le dos ; mais la progression se fait très rapidement, à une allure folle... Et soudain, c'est l'horreur ! Un arbre à éviter puis deux, puis trois, puis... c'est l'accident inévitable. Heureusement que la terre du Dragon n'est pas sujette au problème de la pesanteur ; comme cela, il devient possible d'éviter les arbres en se propulsant dans les hauteurs. Mais tout n'est pas si simple que cela car, en effet, les ennemis savent aussi très bien qu'ils peuvent se promener "dans les airs" ! La première vision d'horreur se situe véritablement à la fin du premier niveau car notre courageux combattant solitaire, rencontre une horrible chenille qui démarre (et ce n'est

pas la peine de mettre les deux pieds en canard...).

Et c'est chaque fois la même chose ! Avant de pouvoir passer au niveau supérieur, il y a une monstrueuse créature à anéantir après, bien sûr, avoir surmonté des tas de petits détails qui ne font pas peur à un chevronné de jeu d'arcade mais sont, malgré tout, épuisants.

Cette adaptation sur Amstrad a l'énorme avantage d'être très colorée et dotée d'une animation époustouflante qui réjouira tous les Amstradistes. Par contre, le fait d'avoir transformé les dessins pleins en dessins "fil de fer" est peut-être un peu regrettable... Le seul conseil que l'on puisse donner pour ne pas échouer lamentablement dès les premiers tableaux consiste simplement à tirer dans le tas en permanence. Ce n'est peut-être pas très élégant mais cela peut défouler... Et le tout en cadence car la musique est très entraînante.



ROAD RUNNER

Arcade —

Wouah ! Ce matin, je me sens dans une forme tout simplement superbe... Je crois que mon "cher et tendre" ami Wile E. dit le Coyote va être très rapidement sur les genoux. Enfin, c'est pas tout ça, mais moi je casserais bien une petite graine...

Beep, beep ! Voilà, c'est parti pour la première partie ; notez bien que c'est juste histoire de s'échauffer pour la suite, car le parcours est rectiligne sur une grande partie et parfois il y a quelques lacets à passer. Bien sûr, il y a des camions qu'il vaut mieux éviter sous peine de griller ou alors, ce qui est nettement plus amusant, c'est de faire en sorte que le coyote se trouve parfaitement aplati... Pour commencer, il suffit donc que je me concentre sur mes petits tas de graines en évitant quand même le coyote quand il lui prend l'idée d'utiliser son skate-board.

Mais bientôt, le coyote ne tarde pas à faire preuve d'une imagination sans limite... En effet, il commence par se propulser confortablement installé sur une fusée, mais il n'est toujours pas assez rapide pour moi... Par contre, là où l'action devient très intéressante, c'est lorsque les éléments plus ou moins naturels entrent en scène : je ne citerais pour exemple que les lancers de pierres ENORMES ou les crevasses à sauter avec élégance (vous avez vu mes jambes ?).

Lorsque j'atteins le cinquième niveau (mais oui, je peux le faire...), le chemin à parcourir me donne une impression de déjà vu... En effet, il s'agit du premier cir-

cuit avec un petit plus, quand même, qui risque d'être pour le moins explosif : il s'agit de mines qui, bien entendu, vont donner très chaud au coyote... Dans ce



cas, je lui propose de se rafraîchir avec un verre de limonade... A condition toutefois de se révéler plus rapide que moi, ce qui est véritablement impossible... Beep, beep !

Avant de se lancer à corps perdu dans ce logiciel, je tiens quand même à faire une grande recommandation : tout d'abord, tous ceux qui ne pratiquent pas à la perfection le maniement du joystick devront faire de sérieuses séances d'entraînement ; ensuite, avant le début du jeu, n'oubliez pas de protéger votre main gauche (ou droite selon le cas) afin d'éviter toute meurtrissure due à un emploi prolongé du joystick...

Ceci étant dit, vous êtes prêt pour admirer Road Runner sur votre CPC ; l'action se passe dans une fenêtre telle une scène de théâtre avec, faisant office de rideaux, Road Runner à gauche et Wile E. Coyote à droite. Cette version utilise bien les possibilités de l'Amstrad tant au niveau des couleurs que du graphisme ou de l'animation... Par contre, je peux vous assurer que cinq vies, ça a vraiment tendance à vous filer entre les pattes ; aussi, si vous en voulez un petit peu plus, allez donc faire un tour du côté de la rubrique : "Vous avez dit astuces ?".

GHOST'N'GOBLINS

Arcade

Les aventures trépidantes d'un chevalier en armure ou comment affronter les bestioles les plus affolantes pour les beaux yeux d'une princesse de légende.

L'histoire débute dans un cimetière où les tombes moussues cotoient les barrières délabrées. Le chevalier, revêtu de son armure brillante, (n'oublions pas la lumière de la Lune) s'avance à petits pas. La visière du heaume tressaute périodiquement.



A la première stèle, l'horreur surgit dans toute son évidence sous la forme d'un mort-vivant décomposé. Ce dernier s'avance vers vous, les bras en avant, dans le but avoué de vous réduire en petits tas d'os blancs.

Votre arme favorite est le sabre dont le maniement vous a été enseigné par le fou et regretté Von Scheimenbrug. Votre escrime est un peu particulière : vous jetez votre lame à la manière d'un javelot. Certes, le résultat est efficace, mais cela vous oblige à transporter plusieurs kilos de métal. Las, le premier être monstrueux terrassé, un autre apparaît aussitôt tout aussi horrible. Il faut donc utiliser votre inépuisable énergie afin d'effectuer un bond gracieux au-dessus des fâcheux qui nuisent à votre progression. Abandonnant toute retenue, vous vous précipitez, à la manière d'un papillon attiré par la lumière, vers les dangers les plus effroyables. Enumérons les quelques obstacles de cette première phase : corbeaux, plantes carnivores (dans



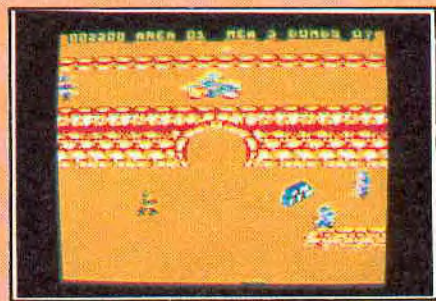
un cimetière ? Le jardinier devrait s'occuper un peu du problème). Les tombes sont maintenant loin : vous vous dirigez vers une série de petits îlots séparés par une eau marécageuse et nauséabonde. Il n'est pas besoin de vous préciser que la moindre chute vous enlève une précieuse vie. Les fantômes essaieront de vous pousser hors du droit chemin, ne vous laissez pas faire ! Puis, enfin, après maintes péripéties, vous arrivez devant une porte gardée par un monstre unicolore à l'aspect peu sympathique (il va d'ailleurs essayer de vous écraser). Rentez-lui dans le lard et passez au tableau suivant. Les scènes de la deuxième série ont un décor plus moderne, plus tubulaire. Troisième tableau : un enchevêtrement de galeries peuplées d'araignées géantes et d'ectoplasmes divers. A chaque fois, un monstre baveux vous tend ses griffes mignonnettes. C'est une bonne adaptation au graphisme et musique correctement réalisés.

COMMANDO

Arcade

Est-il nécessaire de présenter encore ce logiciel qui est vraiment un classique parmi les classiques ?... De plus, vous pouvez demander aux anciens de Commando, quand vous êtes Super Joe, vous avez beau être un vieux de la vieille, vous y revenez toujours...

Situons le contexte : homme des années 80, armé jusqu'au bout des doigts, amalgame de l'autorité et de la combativité, Super Joe est un soldat seul contre tous ou plutôt toutes les armées rebelles qui, petit



à petit, grignotent du terrain. Ayant pour tout équipement une mitrailleuse et six grenades à main, Super Joe se jette avec l'énergie du désespoir dans la reconquête de ce terrain qui lui est hostile. D'emblée, le pauvre combattant solitaire doit avoir les yeux de tous les côtés et le doigt sur la gâchette en permanence car les ennemis arrivent vraiment de partout. Heureusement qu'il a quand même le privilège de pouvoir récupérer les munitions et les grenades des avant-postes ennemis qui ont succombé. Une règle d'or pour que Super Joe reste en vie pourrait être : Sans Peur, Sans Reproche... mais surtout Sans Pitié (et pas de quartier !). Il faut bien se dire qu'il est impossible de battre en retraite sans y laisser sa peau ; de toute manière, ce n'est pas le caractère de Super Joe qui, une fois parti, va droit devant jusqu'à son but final qui n'est autre que la forteresse.

Commando étant un jeu d'arcade de frappe numéro un, il fallait soigner son adaptation sur Amstrad. Vous vous trouvez donc en présence d'un jeu hyper rapide à progression verticale avec un scrolling net et sans bavure. Il faut aussi signaler que pendant toute la durée de votre acte d'héroïsme, vous serez soutenu et entraîné par une musique très agréable, motivante et dynamique.



BOMB JACK

Arcade

Tarzan des temps modernes, Jack a également des allures de Fantomas... En effet, revêtu d'une cape noire et discret au point de porter un masque, il peut tout faire car il est grand, fort etc... il peut voler. Pour citer tous ses ancêtres célèbres, illustres et défenseurs de la veuve et de l'orphelin, on doit ajouter aux deux premiers, le grand et l'inoubliable Superman.

Bon, Jack, ce n'est pas le tout de se faire gonfler les chevilles, mais il faudrait peut-être mettre en œuvre ce pourquoi tu existes. Le but de ta "mission" est très simple :

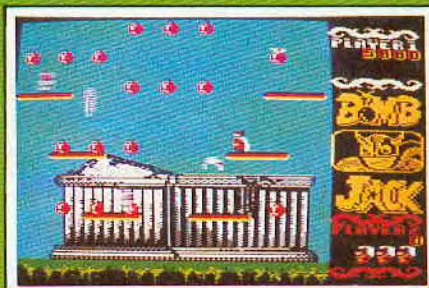


sur fond de paysages très célèbres, tu apparais pouvant évoluer sur l'écran grâce à des plates-formes judicieusement placées ; les objets à récolter sont... des bombes et ce qui est le comble, c'est qu'il faut commencer par celles qui sont allumées. Cela représente un sérieux test de rapidité car une fois la mèche allumée, il ne te reste que 2 secondes pour réussir à l'éteindre, tout en prenant soin d'éviter les étranges créatures qui apparaissent de plus en plus nombreuses si tu es long à terminer le tableau... Un dernier avantage se présentera sous forme de soleil "Bonus" qui, selon le cas, donnera un bonus, une vie supplémentaire ou permettra pendant quelques secondes, d'annuler tes ennemis...

La course aux bombes commence sur fond de pyramides pour se continuer devant l'Acropole et se terminer devant un décor complètement futuriste (un beau voyage dans le temps!). Malgré tout, il est un peu dommage que le nombre de différents tableaux ne soit pas un peu plus élevé... Quoiqu'il en soit, Bomb Jack est une



superbe réussite qui comblera de joie tous les fanatiques de jeux d'arcade!... Pour ceux qui arrivent pour agrandir le cercle des Amstradistes, ce logiciel est à posséder impérativement. De plus, je vous donne un petit conseil pour tous ceux qui, malgré leurs efforts, n'auraient pas dépassé l'Acropole : dans le dernier Amstar, vous avez le moyen d'accéder à tous les tableaux... et plus encore !

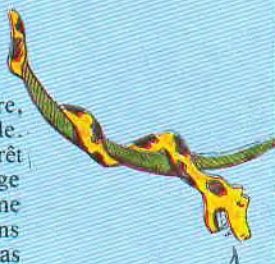


WONDER BOY

Arcade

Le héros du jour est un Tarzan miniature, doté d'une magnifique chevelure blonde. La vie s'écoulait paisiblement dans la forêt jusqu'au jour où un ignoble personnage malfaisant s'est installé avec la ferme intention de faire régner le désordre dans ce charmant domaine... N'obtenant pas tout à fait les résultats escomptés, il décide d'utiliser les grands moyens en enlevant la petite copine de Wonder Boy.

Alors là, la réaction est immédiate ! Il est absolument inconcevable de laisser Tina entre de pareilles mains !... C'est ainsi que le "garçon formidable" prend le départ au



milieu de la forêt après avoir fait le plein de vitalité. Il va falloir surveiller de très près le niveau de la vitalité car il faut absolument éviter qu'elle diminue ; le seul moyen d'y parvenir, c'est de manger tous les fruits qui se présentent.

Ces problèmes "basement matériels" étant résolus, il faut se préoccuper de tous les animaux hostiles qui peuplent la forêt : escargots, serpents, abeilles. Le seul moyen pour Wonder Boy de les anéantir sera de posséder une hache pour balayer tous ces gêneurs... Et où se cache cette hache ? Mais dans un des œufs géants qui se trouvent disséminés tout le long du parcours ! Les autres œufs pourront contenir un ska-



teboard pour aller plus vite ou un ange gardien qui rendra Wonder Boy invulnérable pour quelques instants.

Car il ne faudra jamais oublier que Wonder Boy mourra par simple contact avec un animal et qu'il perdra 3 points de vitalité s'il ne saute pas correctement au-dessus des obstacles...

Cette adaptation de jeu de café présente un scrolling parfois un peu saccadé et malheureusement les couleurs du premier niveau ne sont pas des plus attrayantes. Rassurez-vous, la persévérance paie parfois car cela s'améliore par la suite. Le grand nombre de décors (112 exactement) vous permettra de ne pas vous lasser.

METRO-CROSS

Arcade

"Il était un petit homme, pirouette, caca-huète... Il était un petit homme..." qui se promenait dans le métro ou, plus exactement, qui courait dans le métro..

Ce petit homme pensait démarrer une simple petite promenade de santé mais il allait très vite "désanter" car il est bien connu qu'on trouve n'importe quoi dans le métro... Pour commencer, il se fait proprement aplatis par une boîte de coca-cola, ce qui le met de fort mauvaise humeur. Reprenant sa course de plus belle, il ne tarde pas à se rendre compte que le sol pré-



Lorsqu'un parcours est terminé, il faut se préparer tout de suite pour le suivant qui sera, bien entendu, plus difficile. Vous aurez largement la possibilité d'être essoufflé et de vous retrouver sous forme squelettique car il n'y a pas moins de 24 niveaux ! La musique est très entraînante, le graphisme coloré avec malgré tout un scrolling qui est parfois un peu haché... Ce qui ne m'empêchera pas de dire que vous passerez de bons moments avec Métrocross.

sente parfois un aspect grisé ayant pour fâcheux effet de le ralentir sérieusement (ce qui est totalement incompatible avec le compte à rebours...). Mais les embûches de parcours ne se limitent pas à ces deux petits problèmes !...

En effet, le métro est vraiment un monde à part entière ; c'est ainsi que notre petit homme peut s'entraîner au saut de haies et à l'acrobatie grâce à des tremplins qui lui permettent de faire de magnifiques doubles sauts périlleux... Comme tout bon jeu d'arcade qui se respecte, il y a des embûches, bien sûr, mais également des avantages (à condition de savoir les utiliser à bon escient).

Le but du jeu étant une course contre la montre, les avantages permettent bien sûr de gagner du temps soit en le stoppant momentanément en sautant sur des boîtes bleues soit en accélérant votre vitesse en touchant des boîtes vertes ou en utilisant des skateboards qui traînent dans les couloirs.



OCEAN'S ALL STAR HITS No 2



© 1986 Warner Bros. Inc. All right reserved.

Le crime est une maladie. Il est le remède ! Vous êtes Marlon Cobretti, un des super flics de la "Brigade Zombie" et votre mission est de délivrer le mannequin Ingrid Knutsen qui est tombée entre les griffes de la bande de tueurs psychotiques du "Balafreur nocturne." Le Cobra à l'action.



HEADOVER HEELS. De Océan — Si vous avez aimé BATMAN, alors vous ne pourrez résister à HEAD OVER HEELS. Mr HEAD (la tête) et MR. HEELS (les jambes) sont capables quand ils sont réunis de faire des choses prodigieuses et ils ont l'intention, ensemble bien sûr, de pénétrer dans un château hanté, pour y mettre à mal le tyran qui y règne. Jeu d'aventure graphique — Action en 3D.



Je n'ai jamais rien vu de pareil... ils arrivent vers moi sous forme de nuées, de tourbillons gazeux, d'êtres tissant une toile arachnéenne mortelle. Je dois fabriquer cette arme invincible sinon je n'arriverais jamais à me débarrasser d'eux !



ARMY MOVES — Un jeu de simulation de combat qui présente 7 situations différentes. Lancez-vous à l'attaque du quartier général ennemi et utilisez tous les moyens qui sont à votre disposition pour y parvenir. Jeeps. Hélicoptères. Mais des déserts à pieds. Votre mission présente des dangers à tout moment. Mais heureusement vous disposez d'un armement et d'un équipement très sophistiqués qui vous permettront si vous avez les réflexes de faire face à toute situation. Attention si vous décidez de vous lancer dans cette mission il faudra aller jusqu'au bout. Vous serez seul et ne pourrez pas faire demi-tour.



Devenez le Magicien et partez à la conquête des créatures colorées; lancez des sorts et voyagez autour des planètes dans votre véhicule spatial. Wizball... un nouveau jeu fascinant, aux graphismes époustouffants et rempli d'action.



L'enfer sur l'autoroute arcade action armée

ocean

Ensemble de six jeux accessible à votre "budget argent de poche"

TENUE DE SOIREE POUR VOS ORDINATEURS



Revendeurs, consultez-nous...
Tél : 99.57.90.37



HOUSSES DE PROTECTION

Simili cuir, haut de gamme (clavier + moniteur)

Fabriquées et garanties par nos soins

BRETAGNE EDIT' PRESS

LECTEUR QUI ES-TU ?

Nous n'avons pas effectué de sondage depuis très longtemps. La progression importante de notre lectorat ne nous permet plus très bien de cerner vos désirs.

Notre but : savoir ce que vous désirez et surtout si vous êtes satisfaits.

Merci de nous répondre très nombreux !

Quel est votre âge ?

- ☐ moins de 15 ans ☐ de 18 à 25 ans
☐ de 15 à 18 ans ☐ au-dessus

Quel matériel possédez-vous ?

- ☐ 464 ☐ 6128
☐ 664 ☐ autre

Combien de temps passez-vous par jour sur votre ordinateur ?

- ☐ moins d'une heure
☐ de 1 à 2 heures
☐ plus de deux heures

Quelle est votre activité la plus importante ?

- ☐ jeux
☐ programmation
☐ utilisation de jeux présentés dans les revues

Quelles revues lisez-vous en plus ?

- ☐ CPC ☐ Jeux de stratégie
☐ Amstrad Magazine ☐ autres
☐ Tilt

Les jeux que nous vous présentons sont :

- ☐ critiques
☐ pas assez critiques
☐ trop critiques

La revue organise des concours avec les fabricants, souhaitez-vous :

- ☐ que l'on arrête
☐ que l'on poursuive comme maintenant
☐ que l'on augmente le rythme des concours

Vous achetez Amstar mais vous êtes combien à la lire ?

- ☐ tout seul ☐ trois personnes
☐ deux personnes ☐ plus ? Combien

Faites-vous partie d'un club ? ☐ oui ☐ non

Dans votre école, trouve-t-on les ordinateurs Amstrad ? ☐ oui ☐ non

Envisagez-vous de changer de machine ? ☐ oui ☐ non

MERCI DE REpondre NOMBREUX

Facultatif

NOM

Prénom

Adresse

Ville

Code postal

A retourner correctement affranchi à Editions SORACOM - Sondage BP 11 - 35170 BRUZ



COMPILATIONS

	TITRES	K7/D7
ALPHABET 1	74 F	
ALPHABET 2	74 F	
ALPHABET 3	74 F	
ALPHABET 4	74 F	
ALPHABET 5	74 F	
ALPHABET 6	74 F	
ALPHABET 7	74 F	
ALPHABET 8	74 F	
ALPHABET 9	74 F	
ALPHABET 10	74 F	
ALPHABET 11	74 F	
ALPHABET 12	74 F	
ALPHABET 13	74 F	
ALPHABET 14	74 F	
ALPHABET 15	74 F	
ALPHABET 16	74 F	
ALPHABET 17	74 F	
ALPHABET 18	74 F	
ALPHABET 19	74 F	
ALPHABET 20	74 F	
ALPHABET 21	74 F	
ALPHABET 22	74 F	
ALPHABET 23	74 F	
ALPHABET 24	74 F	
ALPHABET 25	74 F	
ALPHABET 26	74 F	
ALPHABET 27	74 F	
ALPHABET 28	74 F	
ALPHABET 29	74 F	
ALPHABET 30	74 F	
ALPHABET 31	74 F	
ALPHABET 32	74 F	
ALPHABET 33	74 F	
ALPHABET 34	74 F	
ALPHABET 35	74 F	
ALPHABET 36	74 F	
ALPHABET 37	74 F	
ALPHABET 38	74 F	
ALPHABET 39	74 F	
ALPHABET 40	74 F	
ALPHABET 41	74 F	
ALPHABET 42	74 F	
ALPHABET 43	74 F	
ALPHABET 44	74 F	
ALPHABET 45	74 F	
ALPHABET 46	74 F	
ALPHABET 47	74 F	
ALPHABET 48	74 F	
ALPHABET 49	74 F	
ALPHABET 50	74 F	
ALPHABET 51	74 F	
ALPHABET 52	74 F	
ALPHABET 53	74 F	
ALPHABET 54	74 F	
ALPHABET 55	74 F	
ALPHABET 56	74 F	
ALPHABET 57	74 F	
ALPHABET 58	74 F	
ALPHABET 59	74 F	
ALPHABET 60	74 F	
ALPHABET 61	74 F	
ALPHABET 62	74 F	
ALPHABET 63	74 F	
ALPHABET 64	74 F	
ALPHABET 65	74 F	
ALPHABET 66	74 F	
ALPHABET 67	74 F	
ALPHABET 68	74 F	
ALPHABET 69	74 F	
ALPHABET 70	74 F	
ALPHABET 71	74 F	
ALPHABET 72	74 F	
ALPHABET 73	74 F	
ALPHABET 74	74 F	
ALPHABET 75	74 F	
ALPHABET 76	74 F	
ALPHABET 77	74 F	
ALPHABET 78	74 F	
ALPHABET 79	74 F	
ALPHABET 80	74 F	
ALPHABET 81	74 F	
ALPHABET 82	74 F	
ALPHABET 83	74 F	
ALPHABET 84	74 F	
ALPHABET 85	74 F	
ALPHABET 86	74 F	
ALPHABET 87	74 F	
ALPHABET 88	74 F	
ALPHABET 89	74 F	
ALPHABET 90	74 F	
ALPHABET 91	74 F	
ALPHABET 92	74 F	
ALPHABET 93	74 F	
ALPHABET 94	74 F	
ALPHABET 95	74 F	
ALPHABET 96	74 F	
ALPHABET 97	74 F	
ALPHABET 98	74 F	
ALPHABET 99	74 F	
ALPHABET 100	74 F	

ALPHABET 101	74 F	
ALPHABET 102	74 F	
ALPHABET 103	74 F	
ALPHABET 104	74 F	
ALPHABET 105	74 F	
ALPHABET 106	74 F	
ALPHABET 107	74 F	
ALPHABET 108	74 F	
ALPHABET 109	74 F	
ALPHABET 110	74 F	
ALPHABET 111	74 F	
ALPHABET 112	74 F	
ALPHABET 113	74 F	
ALPHABET 114	74 F	
ALPHABET 115	74 F	
ALPHABET 116	74 F	
ALPHABET 117	74 F	
ALPHABET 118	74 F	
ALPHABET 119	74 F	
ALPHABET 120	74 F	
ALPHABET 121	74 F	
ALPHABET 122	74 F	
ALPHABET 123	74 F	
ALPHABET 124	74 F	
ALPHABET 125	74 F	
ALPHABET 126	74 F	
ALPHABET 127	74 F	
ALPHABET 128	74 F	
ALPHABET 129	74 F	
ALPHABET 130	74 F	
ALPHABET 131	74 F	
ALPHABET 132	74 F	
ALPHABET 133	74 F	
ALPHABET 134	74 F	
ALPHABET 135	74 F	
ALPHABET 136	74 F	
ALPHABET 137	74 F	
ALPHABET 138	74 F	
ALPHABET 139	74 F	
ALPHABET 140	74 F	
ALPHABET 141	74 F	
ALPHABET 142	74 F	
ALPHABET 143	74 F	
ALPHABET 144	74 F	
ALPHABET 145	74 F	
ALPHABET 146	74 F	
ALPHABET 147	74 F	
ALPHABET 148	74 F	
ALPHABET 149	74 F	
ALPHABET 150	74 F	

Grands Titres à Petits Prix

TITRES K7/D7

ALPHABET 151	74 F
ALPHABET 152	74 F
ALPHABET 153	74 F
ALPHABET 154	74 F
ALPHABET 155	74 F
ALPHABET 156	74 F
ALPHABET 157	74 F
ALPHABET 158	74 F
ALPHABET 159	74 F
ALPHABET 160	74 F
ALPHABET 161	74 F
ALPHABET 162	74 F
ALPHABET 163	74 F
ALPHABET 164	74 F
ALPHABET 165	74 F
ALPHABET 166	74 F
ALPHABET 167	74 F
ALPHABET 168	74 F
ALPHABET 169	74 F
ALPHABET 170	74 F
ALPHABET 171	74 F
ALPHABET 172	74 F
ALPHABET 173	74 F
ALPHABET 174	74 F
ALPHABET 175	74 F
ALPHABET 176	74 F
ALPHABET 177	74 F
ALPHABET 178	74 F
ALPHABET 179	74 F
ALPHABET 180	74 F
ALPHABET 181	74 F
ALPHABET 182	74 F
ALPHABET 183	74 F
ALPHABET 184	74 F
ALPHABET 185	74 F
ALPHABET 186	74 F
ALPHABET 187	74 F
ALPHABET 188	74 F
ALPHABET 189	74 F
ALPHABET 190	74 F
ALPHABET 191	74 F
ALPHABET 192	74 F
ALPHABET 193	74 F
ALPHABET 194	74 F
ALPHABET 195	74 F
ALPHABET 196	74 F
ALPHABET 197	74 F
ALPHABET 198	74 F
ALPHABET 199	74 F
ALPHABET 200	74 F

QuickShot I
DELUXE JOYSTICK CONTROLLER



47F



DISQUETTE 3"
VIERGE

AMSOFT 24 F
MAXELL 22 F

ALPHABET 201	74 F
ALPHABET 202	74 F
ALPHABET 203	74 F
ALPHABET 204	74 F
ALPHABET 205	74 F
ALPHABET 206	74 F
ALPHABET 207	74 F
ALPHABET 208	74 F
ALPHABET 209	74 F
ALPHABET 210	74 F
ALPHABET 211	74 F
ALPHABET 212	74 F
ALPHABET 213	74 F
ALPHABET 214	74 F
ALPHABET 215	74 F
ALPHABET 216	74 F
ALPHABET 217	74 F
ALPHABET 218	74 F
ALPHABET 219	74 F
ALPHABET 220	74 F
ALPHABET 221	74 F
ALPHABET 222	74 F
ALPHABET 223	74 F
ALPHABET 224	74 F
ALPHABET 225	74 F
ALPHABET 226	74 F
ALPHABET 227	74 F
ALPHABET 228	74 F
ALPHABET 229	74 F
ALPHABET 230	74 F
ALPHABET 231	74 F
ALPHABET 232	74 F
ALPHABET 233	74 F
ALPHABET 234	74 F
ALPHABET 235	74 F
ALPHABET 236	74 F
ALPHABET 237	74 F
ALPHABET 238	74 F
ALPHABET 239	74 F
ALPHABET 240	74 F

ALPHABET 241	74 F
ALPHABET 242	74 F
ALPHABET 243	74 F
ALPHABET 244	74 F
ALPHABET 245	74 F
ALPHABET 246	74 F
ALPHABET 247	74 F
ALPHABET 248	74 F
ALPHABET 249	74 F
ALPHABET 250	74 F
ALPHABET 251	74 F
ALPHABET 252	74 F
ALPHABET 253	74 F
ALPHABET 254	74 F
ALPHABET 255	74 F
ALPHABET 256	74 F
ALPHABET 257	74 F
ALPHABET 258	74 F
ALPHABET 259	74 F
ALPHABET 260	74 F

A RENVoyer A CONTACT'EURE - BP 937 - 27009 EVREUX Cedex

TITRES	PRIX
DANS TOUS LES CAS	
PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE	+ 20F
<input type="checkbox"/> CONTRE REMBOURSEMENT	+ 20F
<input type="checkbox"/> CANCE BLEUE	
<input type="checkbox"/> MANDAT	
<input type="checkbox"/> CHEQUE	
TOTAL	
VALIDITE / Signature	

Renseignements concernant votre ordinateur
☐ 486 ☐ 664 ☐ 6128 ☐ AZERTY ☐ QWERTY ☐ D7 ☐ K7

NOM, Prénom	
ADRESSE	
CODE POSTAL	VILLE
LISTE de Logiciels <input type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> ATARI ST <input type="checkbox"/> SEGA <input type="checkbox"/> AMIGA	

CHICHE ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT

Dans les numéros précédents d'AMSTAR, nous avons fait le tour des principales commandes BASIC et surtout l'art et la manière de s'en servir. Pour cela, nous vous avons écrit de très petits programmes de démonstrations qui parfois se suffisaient à eux-mêmes, comme le jeu de sous-marin fantôme du numéro 7. A présent, vous êtes nombreux à vouloir concevoir un programme bien à vous et qui risque d'être beaucoup plus long ! Et même de s'allonger encore par la suite...

Il est alors grand temps que je vous apprenne comment s'y prendre, comment PREPARER son affaire pour ne pas s'enliser dans le terrible marécage de GOTOBUG.

Faisons une comparaison avec le bricolage en menuiserie : s'il s'agit d'ajouter une étagère dans un placard, on trace directement sur la planche, on scie et l'on pose. OK ? Mais si l'on se propose de confectionner un petit meuble fonctionnel mais solide (pas dans le style Robinson Crusoe), alors là on fait d'abord un PLAN SUR PAPIER avant de tracer et scier.

Toujours OK ?

Eh bien pour attaquer un important programme en informatique, on applique la même prudence, on fait d'abord un plan sur papier. Dans notre jargon ce plan s'appelle un ORGANIGRAMME. Ce nom qui peut paraître pompeux désigne le plan du "jeu de piste" du programme : on y trouve des rectangles, représentant les différentes parties, tous reliés par des traits fléchés ; ces rectangles que l'on appelle aussi "pavés" ou "modules" peuvent être dans le lis-

ting un bloc de 50 lignes ou tout simplement une seule ligne, mais ô combien importante !

AVANTAGES D'UN ORGANIGRAMME

– Pour les problèmes épineux, on cogite beaucoup plus efficacement avec un crayon et du papier que sur clavier + écran + BASIC. C'est humain...

– On a sur une seule feuille la VISION GLOBALE de la stratégie du programme, chose impossible face à un listing de plusieurs pages. Surtout pour celui qui n'a pas encore d'imprimante !...

– Les erreurs de stratégie sont immédiatement visibles, elles sont "criantes".

– En cas d'oubli ou d'erreur de raisonnement, il est plus facile de gommer un trait fléché que d'insérer des lignes de BASIC.

– Pour apporter une importante amélioration, telle qu'une option supplémentaire ou une sécurité, on voit tout de suite où la "brancher", et après celle-ci, à quel endroit le programme devra revenir. Donc peu de risques de BUGS de fonctionnement.

– On prévoit pour chaque pavé son premier numéro de ligne, exemples 4000, 6000, etc. Deux avantages à cela :

• nous prenons ainsi la bonne habitude de concevoir un programme par modules indépendants, c'est la programmation "STRUCTUREE", la seule, la vraie !

• lors de la frappe, nous pourrions taper des GOSUB 5000 (ou GOTO 7000) alors que ces modules ne sont pas encore écrits.

– Emporté par cet élan de tout prévoir à l'avance, on voit déjà les noms de variables (les principales) dont on aura besoin. Alors on prend une seconde feuille de papier et on les écrit : que de risques de futurs bugs en moins !

– On passe enfin au clavier : quelle vitesse de frappe ! En effet, on a seulement à faire attention aux erreurs de syntaxe, pas à celle de raisonnement puisque c'est déjà tout "mâché".

– Essai par RUN : à part quelques inévitables "syntax error" vite réparés, le programme fonctionne déjà. Si ce n'est pas tout à fait le cas, il faut d'abord vérifier l'organigramme avant de se plonger dans le listing.

Petite remarque en passant : il est normal que ce petit travail de préparation bouleverse un peu vos habitudes, mais sachez qu'il est obligatoire dans bien d'autres langages tels que le PASCAL ou le langage C. Ils exigent également une programmation dite "structurée". En BASIC, ce n'est que très vivement conseillé, surtout quand le listing s'allonge. C'est pour éviter que cette tolérance engendre de mauvaises habitudes de programmation que le BASIC n'est pas enseigné dans les écoles d'informatique, ou alors après le PASCAL... Donc si vous désirez devenir efficace et sûr en BASIC, structurez (= des GOSUB à tout va), et si c'est du gros, organigramme. Croyez-moi...

QUELQUES PETITES NORMES

Un organigramme se lit de haut en bas

et en suivant les flèches, mais il est très fréquent de trouver des flèches qui remontent (des GOTO).

Les pavés rectangulaires désignent des modules où il se passe quelque chose ; à l'intérieur on écrit son nom, exemple CALCUL DE RES ou encore IN-VALEURS, ce "IN-" signifiant des INPUT. Ceux dont l'angle supérieur gauche est coupé représentent une "sortie" (résultats) : vers imprimante, disquette, cassette ou affichage à l'écran.

Un pavé en forme de LOSANGE est une CONDITION, c'est-à-dire les conséquences d'un IF, c'est un aiguillage vers d'autres voies. Un losange a donc une entrée et au moins DEUX sorties, parfois plus quand c'est la réponse à un menu multi-options.

Juste au-dessus du pavé, on écrit le numéro de ligne où il débute ; facultatif mais pratique.

Un programme commence toujours par les DECLARATIONS : ce sont par exemple les DIM, les DEFINT, MODE 2, etc. Le programme ne pourra y passer qu'une seule fois, suite au RUN.

Ensuite, on rencontre le MENU PRINCIPAL, c'est le grand carrefour où l'on revient toujours après la fin de l'exécution d'une des options. Dans tous vos programmes, prenez l'habitude de démarrer ce module en LIGNE 1000, parce que c'est facile à retenir : en cas d'un gros pépin quelconque dans un de mes programmes (ça arrive...), il me suffit de taper, après un Break, GOTO 1000 pour me retrouver au menu de départ sans rien perdre, même si ce programme a été écrit il y a bien des années. Bigrement pratique, non ?

Il y a encore bien d'autres normes de formes de pavés, mais comme presque personne ne les utilise, on les ignorera.

Inutile de vous appliquer en traçant les traits à la règle ! En revanche, écrivez non pas au stylo mais au CRAYON, car les coups de gomme sont fréquents...

NOTRE EXEMPLE CONCRET

Il sera simple et court. Ce super logiciel qui fera date dans l'histoire de l'informatique (Qui rit ?) calcule chaque fin de mois la moyenne de notes, et en tenant compte des coefficients de cha-

cune. Compromettant ça, hein ?

Il vous faut tout d'abord bien examiner l'organigramme (figure 1) ; il est petit mais il groupe tout ce dont vous aurez besoin pour en créer un très grand. Observez bien le trajet de chaque trait flé-

ché et surtout son rôle, son pourquoi. Après vous jetterez un coup d'œil au listing BASIC (très classique), histoire de repérer certains endroits de l'organigramme et de voir comment certaines "flèches" se concrétisent dans le listing 1.

Vous remarquerez les détails suivants :
- Chaque nombre entré au clavier est vérifié (les losanges VALID) ; en cas

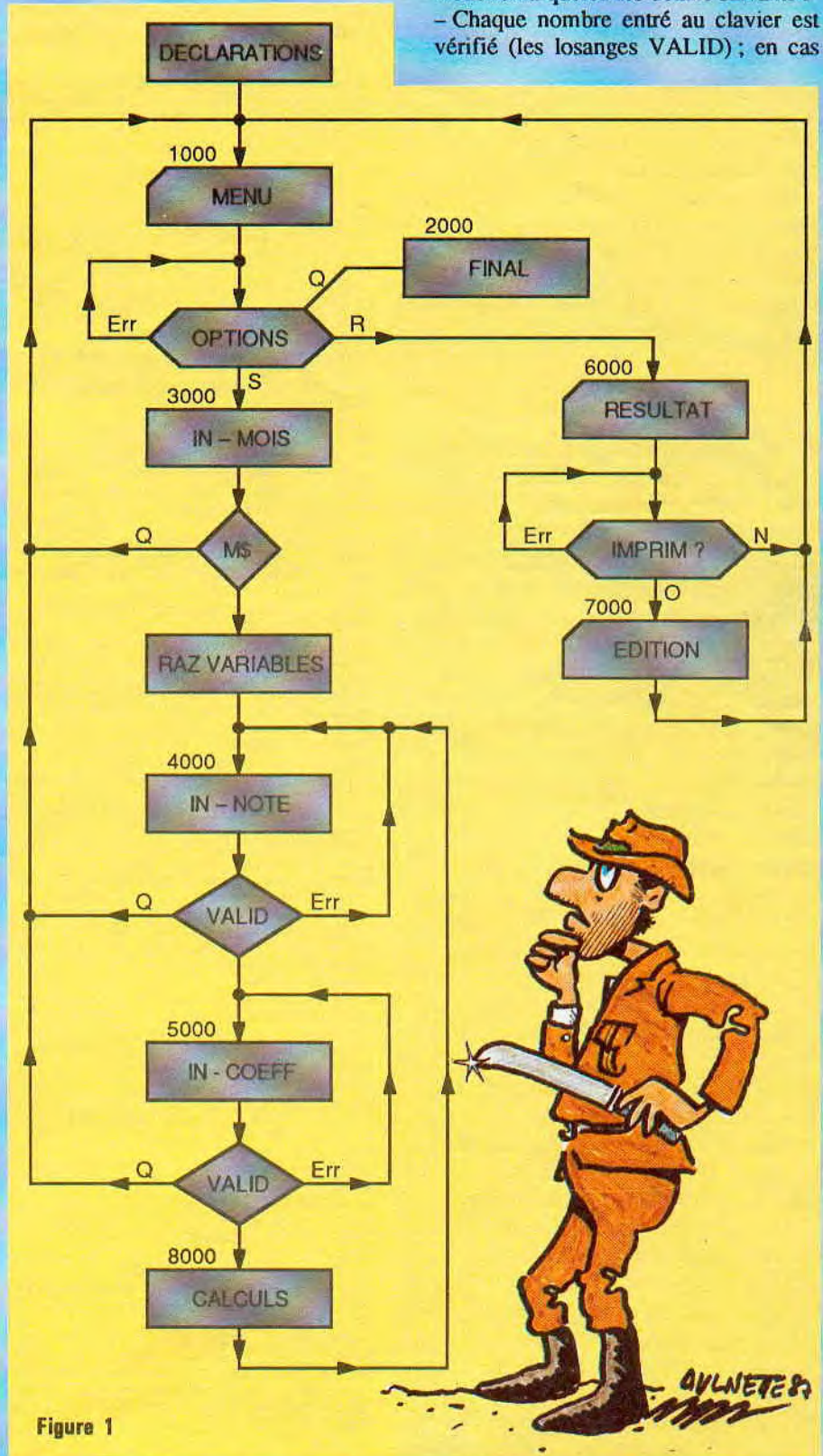


Figure 1

de refus la question est reposée.

– Vous pouvez quitter la saisie en tapant la lettre Q (ou q). Cela vous ramènera toujours au menu principal.

– Le sous-programme en 50000 est une vieille connaissance...

Il a été rechargé par MERGE "MENU". Voir AMSTAR n° 10 page 26.

– On peut enchaîner sur un autre mois, car sitôt son nouveau nom validé, toutes les variables en cours sont remises à zéro.

– Après 20 notes entrées, la saisie repart en haut de l'écran (ligne 4010).

– La variable D\$ (ligne 6020) varie selon que le mois M\$ commence par une voyelle ou une consonne. Un petit luxe...

– Lorsque l'on quitte le programme, on restitue les couleurs d'origine.

ET MAINTENANT

Posez-vous un petit problème de programme quelconque, surtout pas plus compliqué que mon exemple, puis essayez d'en concevoir l'organigramme. Vous allez voir que c'est un jeu passionnant, avec pas mal de ratures et coups de gommages avant d'arriver à quelque chose qui tienne la route.

Une fois terminé, complétez-le par de nouvelles sécurités, conditions et options. Vous aboutissez alors à un petit chef-d'œuvre qui vous donnera envie de le traduire en BASIC, mais avant de passer au clavier, posez-vous la question suivante :

"Si cette demi-heure passée à griffonner du papier n'avait pas eu lieu, combien d'heures entières aurais-je passées à tripatouiller mon listing en y insérant des lignes et des GOTO ?"

Et sans parler du triste état final, genre bidon-ville, du listing... Tandis qu'en le tapant à partir d'un organigramme, il y aura très peu de retouches, et c'est du structuré bien clair donc facilement modifiable pour des raffinements ultérieurs.

Comme pour toute nouvelle technique, il est important de faire ses armes sur un sujet modeste avant de s'attaquer à un gros morceau.

A ce propos, je vous cite un cas extrême : l'an dernier, je devais faire un gros programme d'une complexité franchement délirante (et je suis poli...) : la conception de l'organigramme m'avait demandé près de 40 heures migraines ; une grande feuille de 60 x 70 cm et en écrivant petit ! Une fois terminé, la frappe en BASIC fut expédiée en moins de cinq heures et le logiciel a tout de suite fonctionné. On devine qu'un tel problème était impossible à traiter sans plan, directement au clavier.

Ou alors par un surdoué mais ce n'est pas mon cas, vous le savez bien.

Rappelez-vous qu'un quart d'heure consacré à un organigramme fait gagner plus d'une heure de programmation.

Et si avec tout ça, je n'ai pas réussi à vous convaincre... ●

Listing 1

```

10 ' MOYENNES - M.A. 16/08/87
20 ' AMSTRAD CPC - calcul de moyennes mensuelles
30 INK 0,20:INK 1,0:PEN 1:PAPER 0:BORDER 20
40 MODE 1
50 DIM NT(80,1): tableau note,coeff
60 ' Legende des variables
70 ' NB=nombre de notes ; N=note sur 20 ; COEF=coefficient de la note
80 ' TP=total des N*COEF ; TC=total des COEF ; MOY=moyenne
90 ' NL= numero de ligne ecran
1000 ' MENU PRINCIPAL
1010 CLS
1020 PEN 3:LOCATE 12,4:PRINT "MOYENNE MENSUELLE":PEN 1
1030 LOCATE 10,10:PRINT "S - Saisie des Notes."
1040 LOCATE 10,12:PRINT "R - Resultats."
1050 LOCATE 10,14:PRINT "Q - Quitter."
1060 TEX$="SRQ":GOSUB 50000
1070 ON K GOTO 3000,6000,2000
2000 ' FINAL
2010 INK 0,1:INK 1,24:BORDER 1:PEN 1:CLS
2020 END
3000 ' Entree du Mois
3010 CLS
3020 LOCATE 6,12:INPUT "Nom du Mois : ",M$
3030 M$=UPPER$(M$):IF M$="Q" THEN 1000
3040 ' MISES A ZERO DES VARIABLES
3050 TP=0:TC=0:NB=0
3060 CLS
4000 ' Entree des Notes
4010 NB=NB+1:NL=(NB MOD 20)+1
4020 LOCATE 1,NL:PRINT USING "### ";NB;
4030 INPUT " note/20 ",N$
4040 IF UPPER$(N$)="Q" THEN NB=NB-1:GOTO 1000
4050 N=VAL(N$)
4060 IF (N=0 AND N<>"0") OR N<0 OR N>20 THEN PRINT CHR$(7);:GOTO 4020
5000 ' Entree Coefficient de la note
5010 LOCATE 20,NL:INPUT "Coeff ",COEF$
5020 IF UPPER$(COEF$)="Q" THEN NB=NB-1:GOTO 1000
5030 COEF=VAL(COEF$):IF COEF<=0 THEN PRINT CHR$(7);:GOTO 5010
5040 GOSUB 8000
5050 GOTO 4000
6000 ' AFFICHAGE RESULTATS
6010 IF NB=0 THEN PRINT CHR$(7);:GOTO 1000
6020 CLS:D$="de ":IF LEFT$(M$,1)="A" OR LEFT$(M$,1)="O" THEN D$="d "
6030 PEN 3:LOCATE 12,6:PRINT "MOYENNE ";D$;M$:PEN 1
6040 LOCATE 15,12:PRINT USING "###.###";MOY;PRINT " sur 20"
6050 LOCATE 4,18:PRINT "Edition complete sur Imprimante ?"
6060 TEX$="ON":GOSUB 50000
6070 IF K=1 THEN GOSUB 7000
6080 GOTO 1000
7000 ' IMPRESSION
7010 PRINT #8,CHR$(27);CHR$(64);CHR$(27);"E";: INIT + caracteres gras
7020 PRINT #8," Moyenne du mois ";D$;M$
7030 PRINT #8:PRINT #8,SPC(10);:PRINT #8,USING"###.###";MOY;:PRINT #8," sur 20"
7040 PRINT #8
7050 PRINT #8," n NOTE COEFF":PRINT #8
7060 FOR I=1 TO NB
7070 PRINT #8,USING"###";I;
7080 PRINT #8,USING"###.###";NT(I,0);
7090 PRINT #8,USING"#####.###";NT(I,1)
7100 NEXT
7110 PRINT #8,STRING$(25,95)
7120 PRINT #8,CHR$(27);CHR$(64)
7130 RETURN
8000 ' CALCULS
8010 TP=TP+N*COEF
8020 TC=TC+COEF
8030 MOY=TP/TC
8040 NT(NB,0)=N
8050 NT(NB,1)=COEF
8060 RETURN
50000 ' REPONSE A UN MENU
50010 TEX$=UPPER$(TEX$):LT=LEN(TEX$)
50020 LOCATE 16-LT,24:PRINT "Reponse (";
50030 FOR I=1 TO LT-1
50040 PRINT MID$(TEX$,I,1);",":NEXT
50050 PRINT RIGHT$(TEX$,1);")"
50060 R$="":WHILE R$=""R$=INKEY$:WEND
50070 R$=UPPER$(R$):K=INSTR(TEX$,R$)
50080 IF K=0 THEN PRINT CHR$(7);:GOTO 50060
50090 RETURN

```



BOULDER CRASH

Thierry Peyne

Valable pour
 X CPC 464
 X CPC 664
 X CPC 6128



Boulder Crash lave plus blanc (fine allusion !). Le BASIC n'est pas encore une langue morte : il est possible de réaliser de très belles choses. La preuve : ce programme de 16 Ko comprenant 25 tableaux et inspiré d'un jeu d'arcade très célèbre. Le mode d'emploi ? Tapez donc le programme et lancez-le par RUN. La notice vous sera communiquée.

```

1 REM THIERRY PEYNE PRESENTE: >AX 120 ENT 2,100,2,2:ecr=0:DIM a$(13) >AD
2 >FB 130 SYMBOL 255,&CF,&CF,&CF,0,&F3,&F >JN
10 REM BOULDER CRASH >QH 3,&F3,0
11 >LB 140 SYMBOL 254,3,4,5,11,23,43,45,46 >BL
12 REM (C) 1987 >RH
15 >LF 150 SYMBOL 253,0,224,32,160,220,226 >JM
16 pour la revue AMSTAR >LG ,250,122
17 >LH 160 SYMBOL 252,95,191,191,152,99,28 >EL
90 sc=0:BORDER 0 >LM ,0,0
100 DEF FN z%=LEFT$(a$(y),x-1)+CHR$ >CN 170 SYMBOL 251,250,237,5,237,122,19 >HZ
(32)+RIGHT$(a$(y),20-x) 4,92,32
110 DEF FN y%=MID$(a$(y-1),x,1):ENV >PA 180 SYMBOL 250,7,&1F,&3F,&7F,&7F,25 >KX
1,127,-100,20 5,255,255
  
```

```

190 SYMBOL 249,&E0,&F8,&FC,&FE,&FE, >NU
255,255,255
200 SYMBOL 248,255,255,&CF,&47,&63, >LM
&33,&1F,&7
210 SYMBOL 247,255,255,255,254,254, >MV
&FC,&F8,&E0
220 SYMBOL 246,7,9,15,15,7,1,15,&17 >BF

230 SYMBOL 245,&E0,&90,&F0,&F0,&E0, >MV
&80,&F0,&EB
240 SYMBOL 244,&33,&31,&33,&26,&C,& >JZ
18,&C,&1C
250 SYMBOL 243,&CC,&8C,&CC,&64,&30, >MD
&1B,&30,&3B
260 INK 0,0:INK 1,18:INK 2,6:INK 3, >XK
24:GOSUB 1500:MODE 1
270 PAPER 0:PEN 1:BORDER 0 >UF
280 GOTO 1380 >FK
840 REM >UJ
850 REM ROUTINE D'AFFICHAGE ECRAN >MF
860 REM >VA
870 FOR PEYNE=1 TO 12:READ a$(PEYNE) >DC
+
880 FOR THIERRY=1 TO 20:B%=MID$(a$( >YF
PEYNE),THIERRY,1)
890 IF B%="m" THEN PEN 2:C%=STRING$ >QL
(4,CHR$(255))
900 IF B%="h" THEN PEN 1:C%=STRING$ >QT
(4,CHR$(207))
910 IF B%=" " THEN C%=STRING$(4," " >BL
)
920 IF B%="r" THEN PEN 3:C%=CHR$(25 >MG
4)+CHR$(253)+CHR$(252)+CHR$(251)
930 IF B%="p" THEN PEN 2:C%=CHR$(25 >MR
0)+CHR$(249)+CHR$(248)+CHR$(247)
940 LOCATE THIERRY*2-1,PEYNE*2-1:PR >PL
INT MID$(C$,1,2):LOCATE THIERRY*2-1
,PEYNE*2:PRINT MID$(C$,3,2);
950 NEXT THIERRY:NEXT PEYNE:READ PO >RA
M,TPS,X,Y
960 PEN 3:PRINT "SCORE:":USING "### >UF
##":SC:PRINT " ENERGIE:":USI
NG "###":TPS:PRINT " POMMES:":USI
NG "###":POM;
970 PEN 3:LOCATE X*2-1,Y*2-1:PRINT >YV
CHR$(246):CHR$(245):LOCATE X*2-1,Y*
2:PRINT CHR$(244):CHR$(243):RETURN
980 REM >VD
990 REM ANIMATION MONSTRE >WK
1000 REM >ZC
1010 B%=INKEY$:IF B%="" THEN 1010 >YZ
1020 IF B%<CHR$(240) OR B%>CHR$(243 >XJ
) THEN 1010 ELSE LOCATE X*2-1,Y*2-1
:PRINT " ":LOCATE X*2-1,Y*2:PRINT
" "
1030 GOSUB 1360:ON (ASC(B%)-239) 60 >ML
SUB 1040,1090,1150,1210:GOTO 1140
  
```

PROGRAMMES

```

1040 C$=MID$(A$(Y-1),X,1):TB=0 >XU
1050 IF C$=" " THEN Y=Y-1:RETURN >ZP
1060 IF C$="h" THEN Y=Y-1:A$(Y)=FN >MA
Z$:RETURN
1070 IF C$="p" THEN Y=Y-1:GOSUB 127 >ZQ
0:A$(Y)=FN Z$:RETURN
1080 RETURN >FC
1090 C$=MID$(A$(Y+1),X,1):IF FN Y$= >NX
"r" THEN TB=1:X1=X:Y1=Y ELSE TB=0
1100 IF C$=" " THEN Y=Y+1:RETURN >ZH
1110 IF C$="h" THEN Y=Y+1:A$(Y)=FN >MU
Z$:RETURN
1120 IF C$="p" THEN Y=Y+1:GOSUB 127 >ZJ
0:A$(Y)=FN Z$:RETURN
1130 TB=0:RETURN >MC
1140 PEN 3:LOCATE X*2-1,Y*2-1:PRINT >KT
CHR$(246);CHR$(245):LOCATE X*2-1,Y
*2:PRINT CHR$(244);CHR$(243):IF TB=
0 THEN 1010 ELSE GOSUB 1280:GOTO 10
10
1150 C$=MID$(A$(Y),X-1,1):IF FN Y$= >QF
"r" THEN TB=1:X1=X:Y1=Y:ELSE TB=0
1160 IF C$=" " THEN X=X-1:RETURN >ZP
1170 IF C$="h" THEN X=X-1:A$(Y)=FN >MA
Z$:RETURN
1180 IF C$="p" THEN X=X-1:GOSUB 127 >ZQ
0:A$(Y)=FN Z$:RETURN
1190 IF C$="r" THEN GOTO 1350 >VC
1200 TB=0:RETURN >MA
1210 C$=MID$(A$(Y),X+1,1):IF FN Y$= >QA
"r" THEN TB=1:X1=X:Y1=Y:ELSE TB=0
1220 IF C$=" " THEN X=X+1:RETURN >ZJ
1230 IF C$="h" THEN X=X+1:A$(Y)=FN >MV
Z$:RETURN
1240 IF C$="p" THEN X=X+1:GOSUB 127 >ZK
0:A$(Y)=FN Z$:RETURN
1250 IF C$="r" THEN GOTO 1340 >VY
1260 TB=0:RETURN >MG
1270 SC=SC+150:SOUND 129,50,100,7,1 >KQ
:POM=POM-1:PEN 3:LOCATE 7,25:PRINT
USING "####";SC:LOCATE 39,25:PRIN
T USING "##";POM:IF POM=0 THEN 143
0 ELSE RETURN
1280 TB=0 >EC
1290 IF MID$(A$(Y1),X1,1)<>" " THEN >NX
SOUND 130,200,100,7,1,2,5:RETURN
1300 PEN 3:LOCATE X1*2-1,Y1*2-3:PRI >XQ
NT " ":LOCATE X1*2-1,Y1*2-2:PRINT
" "
1310 A$(Y1-1)=LEFT$(A$(Y1-1),X1-1)+ >HU
CHR$(32)+RIGHT$(A$(Y1-1),20-X1):A$(
Y1)=LEFT$(A$(Y1),X1-1)+"r"+RIGHT$(A
$(Y1),20-X1):LOCATE X1*2-1,Y1*2-1:P
RINT CHR$(254);CHR$(253):LOCATE X1*
2-1,Y1*2:PRINT CHR$(252);CHR$(251)
1320 IF X1=X AND Y1=Y THEN 1570 >XR
1330 Y1=Y1+1:GOTO 1290 >QL
1340 IF MID$(A$(Y),X+2,1)=" " THEN >TM
PEN 3:LOCATE X*2+1,Y*2-1:PRINT " "
;CHR$(254);CHR$(253):LOCATE X*2+1,Y
*2:PRINT " ";CHR$(252);CHR$(251):A
$(Y)=LEFT$(A$(Y),X)+CHR$(32)+"r"+RI
GHT$(A$(Y),18-X):X1=X+2:Y1=Y+1:GOSU
B 1210:GOTO 1280:ELSE RETURN
1350 IF MID$(A$(Y),X-2,1)=" " THEN >ZU
PEN 3:LOCATE X*2-5,Y*2-1:PRINT CHR$(
254);CHR$(253);" ":LOCATE X*2-5,Y
*2:PRINT CHR$(252);CHR$(251);" ":A
$(Y)=LEFT$(A$(Y),X-3)+"r"+CHR$(32)+
RIGHT$(A$(Y),21-X):X1=X-2:Y1=Y+1:GO
SUB 1150:GOTO 1280:ELSE RETURN
1360 TPS=TPS-1:PEN 3:LOCATE 27,25:P >EG
RINT USING "###";TPS:IF TPS>0 THEN
RETURN
1370 GOTO 1570 >NB
1380 REM >AD
1390 REM GESTION DU PROGRAMME >YX
1400 REM >ZG
1410 ECR=ECR+1:IF ECR=26 THEN GOTO >FK
1440
1420 GOSUB 840:GOTO 980 >RM
1430 CLS:GOTO 1410 >MB
1440 REM SP GAGNE >LE
1450 MODE 0:PEN 3 >LB
1460 PRINT "* VOUS AVEZ GAGNE *" >AX
1470 ZONE 80:PRINT "Vous etes le p >DJ
remier qui ait réussi cet exploit.
Nous nous souviendrons de vous comm
e etant le SEUL hero de l'histoire
!","Une touche...":PRINT"Et ca repa
rt !!!","Votre score:":sc:GOTO 1000
0
1480 IF INKEY$<>" " THEN 1480 >VT
1490 IF INKEY$<>" " THEN RUN ELSE 14 >CE
90
1500 MODE 2:PEN 3:LOCATE 32,5:PRINT >EU
"BOULDER CRASH":PRINT
1510 ZONE 80:PRINT "LE BUT DU JEU: >NG
Vous devez aux travers de nombreux
tableaux guider un personnage dont
la seule raison d'etre est de rama
sser les fruits rouges tapissant le
sol.", "TOUTEFOIS: Sa quete ne ser
a pas sans danger, car frequents so
nt les";
1520 PRINT" eboulements." >ZE
1521 PRINT "DEROULEMENT DE LA PART >RL
IE: Vous vous dirigez grace aux fle
ches du curseur, chaque deplacement
occasionnant la perte d'un point d'
energie.Bien evidemment, si votreto
tal energetique parvient a zero, vo
us mourrez et la partie se termine.
1530 PRINT "Chaque fois que vous pa >LF
ssez sous une pierre celle ci tombe

```

.Vous avez la possibi-lite de pouss
er un de ces blocs si il y a de la
place derriere.", "L'herbe ne fait p
as obstacle a vos mouvements, elle s
ert a retenir les pierres."
1540 PRINT "Pressez la barre d'esp >VP
acement pour jouer, ou 'D' pour voi
r les salles ..."
1550 IF INKEY(61)=0 THEN 1580 >WK
1560 IF INKEY(47)=0 THEN RETURN ELS >HZ
E 1550
1570 SOUND 130,200,100,7,1,2,5:FOR >MN
MIDABLE=1 TO 1000:NEXT MIDABLE:CLS:
PEN 3:PRINT "Vous avez perdu !!!":F
OR AIN=1 TO 10:SOUND 1,AIN*100,10,I
NT(AIN/3):SOUND 2,1000-AIN*100,10,7
:NEXT:FOR ESTIER=1 TO 1000:NEXT:RUN
1580 MODE 1:FOR ICHE=1 TO 25:GOSUB >WD
840:NEXT ICHE:RUN
1581 REM ECRAN No 1 >MB
1590 DATA mmmmmmmmmmmmmmmmmmmmm >BL
1600 DATA m hrrhmmmmrrrrmmmmmm >AF
1610 DATA mhhhhmrr mhhhhmrr hrrm >YA
1620 DATA mrrhhmrr mp h m rrrm >UN
1630 DATA mpphhhh mmm hrrrrrrrrm >ZC
1640 DATA mhhhhhhh rhmrrrrrrrrrrm >AV
1650 DATA mhhmmmmmmrrrrrrrrrrrrm >CB
1660 DATA mhhhhhhhhmmmmmmmmmmmm >BB
1670 DATA mhhmrrrrrrrrrrrrrrrrrrm >CH
1680 DATA mhr hhhrrrrrrrrrrrrrrrrm >ZZ
1700 DATA mrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrm >CT
1710 DATA mmmmmmmmmmmmmmmmmmmmm >BE
1720 DATA 18,150,2,2 >MX
1729 REM ECRAN No 2 >MG
1730 DATA mmmmmmmmmmmmmmmmmmmmm >BG
1740 DATA mrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrm >CT
1750 DATA m hrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrm >AZ
1760 DATA m hrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrm >XG
1770 DATA m hrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrm >YG
1780 DATA m hrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrm >ZA
1790 DATA mhhmmmmmmmmmmrrrrrrrrm >BD
1800 DATA m hrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrm >AA
1810 DATA mhhrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrm >ZK
1820 DATA m hhhhhhhhhmmrrrrrrrrrrm >AN
1830 DATA mhhrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrm >CB
1840 DATA mmmmmmmmmmmmmmmmmmmmm >BJ
1850 DATA 22,80,2,3 >MA
1859 REM ECRAN No 3 >ND
1860 DATA mmmmmmmmmmmmmmmmmmmmm >BL
1870 DATA mm r hrrrrrrrrrrrrrrrrm >VE
1880 DATA mmmrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrm >AJ
1890 DATA m hhhhhrrrrrrrrrrrrrrrrm >XD
1900 DATA mmmrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrm >ZQ
1910 DATA mm r hrrrrrrrrrrrrrrrrm >XG
1920 DATA m hhhhhrrrrrrrrrrrrrrrrm >ZP
1930 DATA mm r hrrrrrrrrrrrrrrrrm >YD
1940 DATA mmmrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrm >AF

PROGRAMMES

2950 DATA	hhhhhhhhhhhhhhhhhhhh	AY	3490 DATA	mmpprrhhhh m mmpprrhhhh	AD	3959 DATA	m m r m	AJ
2960 DATA	mm mmpprrhhhhhhhhhh	BB	3500 DATA	mmpprrhhhh m hhhhhhhhh	AM	3960 DATA	m r m rrrrrh	AK
2970 DATA	m hr pm	LX	3510 DATA	mmpprrhhhh hhhhhhhhh	AN	3970 DATA	mpm mpm pppm	AL
2980 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	YN	3520 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	AO	3980 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	AV
2990 DATA	m ppp ppp mmpp	TR	3530 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	AK	3990 DATA	19.100.3.3	AG
3000 DATA	m p p m	ZA	3540 DATA	16.150.2.4	AM	3991 REM	ECRAN No 20	AX
3010 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	BZ	3541 REM	ECRAN No 16	NT	3992 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	AV
3020 DATA	19.150.13.8	NT	3550 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	BJ	3993 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	AW
3021 REM	ECRAN No 12	NF	3560 DATA	mp p p p m m mp p pm	UY	3994 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	BA
3030 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	BB	3570 DATA	mp p p p m m mp p pm	TR	3995 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	BU
3040 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	CE	3580 DATA	mp p p p r r r p pm	TL	3996 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	BJ
3050 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	CH	3590 DATA	mp p p p m m p m	RM	3997 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	BA
3060 DATA	m mmpprrhhhh hhhhhhhhh	GG	3600 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	CC	3998 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	BL
3070 DATA	m mmpprrhhhh	QU	3610 DATA	m rrrrrr m m m m	TH	3999 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	BM
3080 DATA	mmpprrhhhh m mmpprrhhhh	ZL	3620 DATA	mmpp r r m	MN	4000 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	BJ
3090 DATA	mp mp rrrr	FX	3630 DATA	mmpprrhhhh m mp mmpp	WT	4001 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	BL
3100 DATA	m rrrr pm	MY	3640 DATA	m m m mmpp	FU	4002 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	CB
3110 DATA	m mmpp mmpp	FX	3650 DATA	m m m m m mmpp	WF	4003 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	BC
3120 DATA	m mm r m	LR	3660 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	AL	4010 DATA	36.60.15.7	MB
3130 DATA	m m	CG	3670 DATA	26.80.3.3	MH	4109 REM	ECRAN No 21	NF
3140 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	BD	3671 REM	ECRAN No 17	Nr	4110 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	CE
3150 DATA	36.150.10.4	NN	3680 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	BN	4120 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	CC
3151 REM	ECRAN No 13	NL	3690 DATA	mmpp rrrrrr mmpp	WQ	4130 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	CC
3160 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	BF	3700 DATA	mmpp pppppp mmpp	IF	4140 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	CB
3170 DATA	mmpp r hhhhhmmpprrrrrr	AO	3710 DATA	m r mmpprrhhhh r m	UF	4150 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	CE
3180 DATA	m h hhhrrrrr m	QU	3720 DATA	m mmpprrhhhh mmpprrhhhh	XU	4160 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	CD
3190 DATA	m m hhhpppp mmpp m	VD	3730 DATA	m r r r m	LN	4170 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	CG
3200 DATA	m m hhhrrrrr mmpp m	VC	3740 DATA	m hhhrrrrr mmpp m	VM	4180 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	CF
3210 DATA	m m m mp m	NV	3750 DATA	m m m m	AB	4190 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	CJ
3220 DATA	m m m m m	MP	3760 DATA	m r r m	BC	4200 DATA	mmpp pm	MA
3230 DATA	m m mmpp r m m	QV	3770 DATA	m m m m m	MM	4210 DATA	mmpp mmpprrhhhh mmpprrhhhh	HQ
3240 DATA	m m m m m	LJ	3780 DATA	m m pm m pm	ND	4220 DATA	mmpp p p p p p	QH
3250 DATA	m m mmpp h h r r m	RF	3790 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	BZ	4240 DATA	87.132.2.12	NW
3260 DATA	m pm mm mp m	QV	3800 DATA	10.55.17.7	MF	4250 REM	ECRAN No 22	NM
3270 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	BH	3810 REM	ECRAN No 18	NU	4400 DATA	mp rrrrrr pm	RI
3280 DATA	11.150.4.2	MV	3820 DATA	mmpprrrrrrrrrrrrrrrr	WK	4410 DATA	m rrrrrrrr m	QT
3281 REM	ECRAN No 14	NR	3830 DATA	mp pm	AE	4420 DATA	m rrrrrrrr m	QV
3290 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	BK	3840 DATA	m m	DG	4430 DATA	m rrrrrrrr m	TI
3300 DATA	mmppppp ppppppm	WY	3850 DATA	m m m m m m	PX	4440 DATA	m rrrrrrrr m	PV
3310 DATA	mmppppp ppppppm	UY	3860 DATA	m m p p p p m	PP	4450 DATA	m rrrrrrrr m	NZ
3320 DATA	mmpppp ppppm	RY	3870 DATA	m m m m m m	PZ	4460 DATA	m rrrrrrrr m	RR
3330 DATA	mmppp pppm	PY	3880 DATA	m m p p p p m	PR	4470 DATA	m rrrrrrrr m	RV
3340 DATA	mmppp pppm	FZ	3890 DATA	m m rrrrrrrr m	PD	4480 DATA	m rrrrrrrr m	MU
3350 DATA	mmppp pppm	PA	3900 DATA	m m p p p p m	PJ	4490 DATA	m rrrrrrrr m	UD
3360 DATA	mmppp pppm	PB	3910 DATA	m m rrrrrrrr m	TN	4500 DATA	mp rrrrrrrr m	RF
3370 DATA	mmppp ppppm	RD	3920 DATA	p rpppphmp m mp mp	YQ	4510 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	BC
3380 DATA	mmppppp ppppppm	UF	3930 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	BL	4520 DATA	4.120.3.3	LB
3390 DATA	mmppppp ppppppm	WH	3940 DATA	26.130.5.3	ME	4525 REM	ECRAN No 23	NU
3400 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	EC	3950 REM	ECRAN No 19	NA	4530 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	BH
3410 DATA	84.140.10.6	NR	3951 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	BP	4540 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	BF
3419 REM	ECRAN No 15	NW	3952 DATA	mmpprrrrrrrrrrrrrrrr	CL	4550 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	BY
3420 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	BE	3953 DATA	mp mp mp p p p m	TJ	4560 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	BW
3430 DATA	m rhh pr mhh r r m	VW	3954 DATA	m m m m m	MW	4570 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	BH
3440 DATA	mmpphhhhmp r p p pm	VG	3955 DATA	m m m m m m m	RY	4580 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	BJ
3450 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	XA	3956 DATA	m m p p m m m m	RF	4590 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	BU
3460 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	AA	3957 DATA	m m mpmpmpmpm	UH	4600 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	BB
3470 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	ZF	3958 DATA	m m m rrrrrr m	PE	4610 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	BH
3480 DATA	mmpprrhhhh m h pppm	YL				4620 DATA	mmpprrhhhh mmpprrhhhh	BU

PROGRAMMES

4630 DATA mpprrhhhhh hhhhhrrppm	>AB	10030 FOR A=1 TO 124:READ X,Y	>VX	,358,8
4640 DATA mmmmmmmmmmmmmmmmmmm	>EK	10040 SOUND 1,X,Y*8,12,1	>RZ	10097 DATA 379,8,426,8,478,16,190,4
4650 DATA 8,100,10,11	>NL	10050 SOUND 4,X-2,(Y*8)-0.5,12,1	>YZ	,190,4
4655 REM ECRAN No 24	>NZ	10060 SOUND 2,X-1,Y*8,12,2	>UU	10098 DATA 159,12,190,4,190,8,159,1
4710 DATA m rrrr m	>ME	10070 NEXT A	>AD	6,190
4720 DATA m rrrppr m	>PE	10080 DATA 379,4,379,4,319,12,379,4	>FZ	10099 DATA 4,159,4
4730 DATA m rrrrrrr m	>QQ	,379,8		10100 DATA 119,8,127,12,142,4,142,8
4740 DATA m rrrpr m	>NE	10081 DATA 319,16,379,4,319,4	>VJ	,159,8
4750 DATA m rrr m	>LF	10082 DATA 239,8,253,12,284,4,284,8	>FJ	10101 DATA 213,4,190,4,179,8,213,8
4760 DATA m rrrrr m	>NJ	,319,8		213,4
4770 DATA m rrrrrr m	>PP	10083 DATA 426,4,379,4,358,8,426,8	>EA	10102 DATA 190,4,179,16,213,4,179,4
4780 DATA m rrrppr m	>PL	426,4		,127,4
4790 DATA m rrrppr m	>PM	10084 DATA 379,4,358,16,426,4,358,4	>FL	10103 DATA 142,4,159,8,253,8,239,16
4800 DATA m rrrpr m	>NZ	,253,4		,239,4
4810 DATA m rrr m	>LC	10085 DATA 284,4,319,8,506,8,478,16	>FZ	10104 DATA 239,4,119,16,142,4,179,4
4820 DATA mmmmmmmmmmmmmmmmmmm	>BW	,379,4		,159
4830 DATA 9,50,13,2	>ME	10086 DATA 379,4,319,12,379,4,379,8	>EQ	10105 DATA 16,190,4,239,4,179,8,159
4900 REM ECRAN No 25 (fin)	>UK	,319		,8,142
4905 DATA mmmmmmmmmmmmmmmmmmm	>CE	10087 DATA 16,379,4,319,4,239,8,253	>DJ	10106 DATA 8,159,16,239,4,239,4,119
4910 DATA m p p p p m	>MJ	,12		,16
4911 DATA m p p p p m	>MB	10088 DATA 284,4,284,8,319,8,426,4	>EG	10107 DATA 134,4,169,4,159,16,190,4
4920 DATA mpprrr prr prrrppm	>YH	379,4		,239,4
4930 DATA m rp p rr p r pr m	>TX	10089 DATA 358,8,379,8,426,4,379,4	>DM	10110 -----
4940 DATA m rrr p pp prppr m	>VB	358		>CJ
4950 DATA m r rr r r m	>NY	10090 DATA 16,426,4,358,4,253,4,284	>FZ	10120 RESTORE 10160
4960 DATA m r p prr r r m	>QT	,4,319		>NL
4970 DATA m r p rr p r r m	>QA	10091 DATA 8,253,8,239,16,478,4,478	>FW	10130 FOR A=1 TO 12:READ X,Y,Z
4980 DATA mp p p p p m	>NH	,4,239		>XD
4990 DATA m p p p p p m	>MJ	10092 DATA 16,284,4,358,4	>RX	10140 SOUND X,Y,Z*8,12
4995 DATA mmmmmmmmmmmmmmmmmmm	>CP	10093 -----	>DJ	10150 NEXT
5000 DATA 35,150,2,2	>MQ			>RF
10000 MUSIQUE DU GAGNANT: la berc	>CG	10094 DATA 319,16,379,4,478,4,358,8	>FD	10160 DATA 1,179,8,4,284,8,2,281,8
euse de brahms (J.S. BACH)		,319,8		>GG
10010 ENV 1,2,1,5,1,0,200	>QA	10095 DATA 284,8,478,4,478,4,239,16	>FA	1,190,8
10020 ENV 2,2,2,5,1,0,200	>QD	,284,4		10170 DATA 4,319,8,2,316,8,1,213,8
10021 RESTORE 10080	>NM	10096 DATA 358,4,319,16,379,4,478,4	>FE	4,358,8
				10180 DATA 2,355,8,1,239,16,4,379,1
				6,2,376
				10190 DATA 16
				>CA
				10200 GOTO 1480
				>UE

LE SEUL SYNTHETISEUR VOCAL PARLANT VRAIMENT FRANÇAIS

POUR CPC
464, 664,
6128



195 F

CASS.
DISQ.

NUMERO VERT
05 40 44 17
APPEL GRATUIT



110 F
AMPLIFICATEUR
(OPTIONNEL)



545 F

CASS.
DISQ.

DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR
VENTE DIRECTE PAR CORRESPONDANCE
PORT GRATUIT POUR ACHAT SUPÉRIEUR À 500 F.

IMPI

LE NUMÉRO 1 DU SON INFORMATIQUE
TECHNI-MUSIQUE & PAROLE INFORMATIQUE

rue Fontaine-du-Bac 63000 Clermont-Ferrand

DEATH WISH 3



Arcade

Aujourd'hui, nous pouvons dire que nous avons une vie facile et agréable sur notre belle Terre ; en effet, loin de nous maintenant la famine et la peste telles que nos ancêtres les vécurent au Moyen Age ! Par contre, il n'est absolument plus possible de sortir de chez soi sans subir une attaque à main armée ou toute autre agression.



Bref, comme dirait mon rédacteur en chef : "Nous vivons une époque formidable !"

Les gangs sans foi ni loi se sont tellement multipliés et sont devenus tellement importants que même la police s'avoue impuissante devant un tel phénomène. Résultat : elle baisse les bras et vous allez devoir intervenir encore une fois puisqu'il s'avère que vous, Paul Kersey, êtes vraiment indispensable pour faire régner la justice dans cette bonne ville de New-York...

C'est donc armé de votre wildey magnum 475, désormais célèbre, que vous descendez dans l'arène remplie de fauves tous plus coriaces et plus sauvages les uns que les autres. Vos premiers pas dans la rue se révèlent tout de suite comme un vrai massacre... Mais, étant donné l'affluence de personnages, votre plus grand problème est de discerner en une fraction de seconde les malfaiteurs d'avec les honnêtes gens ; faites très attention, car le fait de frapper des innocents vous pénalise de même que le fait d'anéantir des policiers. En effet, ces derniers sont prêts à vous aider, mais si vous tapez sur leurs copains, ils ne tardent pas à devenir hostiles...

Pendant vos déplacements, une carte représentant la ville vous est accessible ; de plus, selon votre humeur et votre désir, vous pouvez obtenir soit une carte avec l'emplacement d'armes de rechange, soit une carte avec l'emplacement des chefs de gang qu'il vous faut détruire (car il est bien connu que pour anéantir un mal, il faut



s'attaquer à la racine !). Si vous voulez, par exemple, récupérer des armes, il vous suffit de pénétrer dans la maison concernée et, de plus, une fois à l'intérieur, vous avez accès à la fenêtre d'où vous pouvez agir en tireur d'élite grâce à un viseur ; mais attention, car dans ce cas là, vous êtes plus exposé à des attaques faites lâchement par derrière...

Saurez-vous évoluer en héros glorieux dans ce logiciel à trois dimensions ? Avec Death Wish 3, il vous est proposé de vous glisser dans la peau de Charles Bronson (âmes sensibles, s'abstenir). Le théâtre de vos opérations apparaît dans un graphisme que nous qualifierons de correct ; par contre, l'animation s'avère rapide... Je vous ai gardé le meilleur pour la fin : parmi les honnêtes gens qui se promènent dans la ville, vous verrez de paisibles ménagères et d'autres personnages qui semblent impunément soulever le bord de leur robe... Que faut-il en conclure ? ●

Attention !

CHIFFRE affectueux

Sémaphore

LOGICIEL

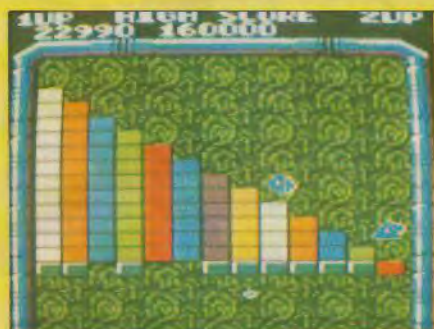
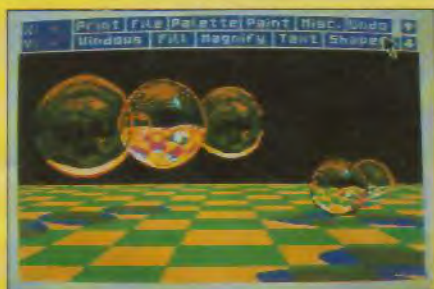
TAS-SIGN l'artiste en lettres...

Créez vous-mêmes enseignes, réclames, affiches... Tas-Sign fait passer le message clairement et lisiblement !
Quatre écritures caractéristiques, de 4 à 19 centimètres de haut, italique, soulignement, espacement normal ou proportionnel, cadrage et centrage automatiques, huit options de tramage, cadres. Tas-Sign imprime dans la hauteur ou la largeur du papier sur la longueur que vous désirez (papier continu). 395.— Fttc (ind.).

COMMANDES : Sémaphore p.a. DMS-Diffusion
av. du Salève 01220 Divonne-les-Bains tél. 50 20 79 85

LE HIT DES LECTEURS

A fin de mieux connaître les logiciels "dans le vent", nous vous demandons d'établir le classement des dix meilleurs produits que vous possédez et appréciez (cinq utilitaires, cinq jeux) ainsi que des cinq interfaces que vous préférez... ensuite, vous nous l'envoyez.



CONSEILS

L'AMSTRAD a suscité bien des enthousiasmes chez les éditeurs de logiciels, qu'ils soient français ou étrangers. Devant la prolifération de programmes sur AMSTRAD, il nous a semblé utile de faire paraître chaque mois une liste des jeux ou des utilitaires qui nous ont le plus séduits afin d'orienter votre choix sur l'achat éventuel d'un logiciel.

Place Utilitaires	Nom	Type	Progression
1	The Advanced OCP Art Studio	Utilitaire graphique	■
2	The Advanced Music System	Utilitaire musique	▲
3	Typhon	Compilateur BASIC	▲
4	Echosoft	Synthèse vocale	■
5	Print Master	Utilitaire imprimante	▼

Place Jeux	Nom	Type	Progression
1	Arkanoid	Arcade	■
2	Army Moves	Arcade	▲
3	Le Passager du Temps	Aventure	▼
4	Enduro Racer	Simulation sportive	▲
5	Barbarian	Arcade	▲

Place Interfaces	Nom	Type	Progression
1	Mirage Imager Turbo	Duchet	■
2	Digitaliseur d'images	Jagot et Léon	▲
3	Synthétiseur vocal	TMPI	▼
4	Scanner	Dart	■
5	Multiface 2	Romantic Robot	■

Nom du logiciel	Editeur
CHARLY DIAMS	Loriciels
CLASH	Ere Informatique
CONVOY RAIDER	Gremlin Graphics
GAME OVER	Imagine
INDOOR SPORTS	Ubi Soft
LES DIEUX DE LA MER	Infogrames
PAPER BOY	Elite
ROAD RUNNER	US Gold

PIRATES!

A LA RECHERCHE DE LA RENOMMEE ET DE LA FORTUNE SUR LES MERS

Simulation Action Aventure

BIENTOT EN
FRANCE
SUR CPC

Pirates! Première simulation de batailles au sabre et à l'épée du monde

Un jeu plein d'action et de drame historique qui se déroule dans l'Espagne du XVIII^e siècle, dans lequel vous jouez le rôle principal, celui du capitaine corsaire, pirate de toute pièce, si ce n'est que de nom.

Attaquez des galions chargés de trésors et pilliez des ports où sont amassés des

richesses. Apprenez à naviguer, à manier les armes et à éviter les mutineries.

Unique, Pirates est non seulement une histoire d'aventure passionnante, mais il vous place également devant des décisions difficiles.

Votre succès décidera de la situation que vous aurez plus tard dans la vie. Comment

finirez-vous vos jours? Noble prospère ou commun malfaitteur?

Pirate s'apprête à atterrir dans tous les bons magasins de logiciel.

MICRO PROSE

Commodore 64/128 Amstrad CPC ST 

Prix Public Généralement Constatés

MicroProse Software Ltd. 2 Market Place, Tetbury, Gloucestershire GL8 8DA. Tel: (0666) 54326. Tlx: 434222 MPS/UKG

MICROPROSE France - 59 rue de la Condamine - 75017 PARIS - Tél. (1) 45.22.57.01

LE COIN DES AS

LES NOUVEAUX PRETENDANTS AU MARCHES DU PODIUM

1. David PETIT 2. Olivier LE BORGNE 3. Martial VANDAMME 4. Frédéric FLORENT.



Doué ? C'est ce que vous croyez ! Ce n'est pas parce que vous avez atteint 251 317 points à votre Pac Man favori, que vous êtes le plus fort...

Envoyez-nous vos meilleurs scores, accompagnés d'une photo d'écran et en attestant que vous ne trichez pas : vous monterez peut-être sur la plus haute marche de notre podium. Une photo d'identité peut accompagner votre envoi avec le risque de la voir publiée dans la revue...

Le tableau ci-dessus fait apparaître les meilleurs scores qui nous ont été envoyés. Mais attention !... La liste des jeux présentés dans le tableau n'est pas figée : à vous de la faire grandir en nous apportant

ARKANOÏD	692 955	David FOULON
ARMY MOVES	I : 647 250	Emmanuel MANNESSIER
	II : 202 450	
BOMB JACK	4 470 200	Alexandra SALMON
GAME OVER		
GREEN BERET	4 274 580	Gérard BROUSSE
IKARI WARRIORS	9 684 500	Jean-Marie MENARD
SPACE HARRIER	1 328 527	David PETIT
SPINDIZZY	98% of screens	
	43% of jewels	Olivier LE BORGNE
	68% of games	
WINTER GAMES		Sophie BOUILHAUD
— Biathlon	2,04	Martial VANDAMME
— Bobsled	25,70	Fabien GUERIN
— Speed skating	0 : 26,3	Yannick EMERIAU
— Sky jump	235,7	Frédéric FLORENT
YIE AR KUNG-FU	9 026 600	

de nouveaux records, ce qui ne doit pas vous empêcher de continuer à combattre pour améliorer les anciens records ! Alors, tous à vos joysticks...



De gauche à droite.

- 1 Gérard BROUSSE
- 2 Yannick EMERIAU
- 3 Alexandra SALMON
Jean-Marie MENARD
David FOULON
Sophie BOUILHAUD
Emmanuel MANNESSIER.

Présent au
FESTIVAL DE LA MICRO

LES MEILLEURS AU MONDE

DEUX SUPERBES COMPILATIONS
DES MEILLEURS JEUX AU
MONDE, RÉALISÉES PAR LES
MEILLEURS PRODUCTEURS DE
LOGICIELS AU MONDE.

POUR AMSTRAD

EPYX

POUR AMSTRAD

COMPILATION DE 4 JEUX.



WORLD GAMES

Une compétition internationale d'épreuves sportives, y compris le plus gros d'été fabrique, le saut, le rindeo sur taureau, le saut de longueur en palme à glace, et autres.

IMPOSSIBLE MISSION

La mission : L'endosseront nucléaire. La mission : parvenir au centre de contrôle du savant fou, Elvis, et déchiffrer son code secret - un dit que c'est IMPOSSIBLE. Alors si cela est vrai, Agent 4125, votre monde n'existera plus.



WINTER GAMES

WINTER GAMES
Une collection passionnante d'épreuves spectaculaires réunissant le patinage artistique (figures libres et imposées), le bobslé, le saut à ski et le biathlon.



SUPER CYCLE

SUPER CYCLE

Vous devrez lutter contre le temps et vous aurez besoin de muscles d'acier pour surmonter ce défi de course sur une motocyclette super rapide.

POUR P.C.

EPYX

POUR P.C.

COMPILATION DE
3 JEUX.

WINTER GAMES

Une collection passionnante d'épreuves spectaculaires réunissant le patinage artistique (figures libres et imposées), le bobslé, le saut à ski et le biathlon.



PITSTOP II



PITSTOP II

Arrivés sans arrêt - vous conduisez à toute vitesse, dans une course d'endurance avec 6 virages et facilités entières d'incendies etc.

SUMMER GAMES



SUMMER GAMES

Une collection d'athlétisme et d'endurance : vous devrez maîtriser les épreuves du saut à la perche, plongeon, sprint de 100 mètres, cours à relais, gymnastique, et natation.



U.S. Gold (France),
Société P. 3 Sac De Mouquette,
05740 Châteaufort de Grasse.
Tél. 0442 7144.

PROTEGEZ VOS REVUES!

BON DE COMMANDE CLASSEUR (port inclus)

NOM _____ Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

Je désire recevoir

☐

Classeur(s) THEORIC : 80 F

☐

Classeur(s) CPC : 60 F

☐

Classeur(s) AMSTAR : 60 F

☐

Classeur(s) MEGAHERTZ : 80 F

☐

Classeur(s) PCompatibles Magazine : 60 F

Signature _____



Ci-joint chèque de _____ F au nom des Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ



★ ANCIENS NUMEROS

(Franco de port)

Attention, n° 1 à 4 épuisés.

☐ 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 **15 F** _____

☐ 12 **18 F** _____

Total Général _____

Nom: _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Date : _____ Signature : _____

Entourez le (ou les) numéro(s) commandé(s).

Merci d'écrire en majuscules.

Ci joint, un chèque libellé à l'ordre de : Editions SORACOM.

Retournez le(s) bulletin(s) ou une photocopie à : Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ.



PETITES ANNONCES

La place réservée aux petites annonces est limitée. En conséquence, celles-ci passent dans leur ordre d'arrivée. Par contre, les petites annonces farfelues sont systématiquement rejetées... De même, comme il est peu probable qu'il existe des "généreux donateurs" de matériels ou de logiciels, les petites annonces faisant appel à ces philanthropes ne seront insérées que si la place libre le permet. Seront refusées toutes les annonces visant à vendre ou échanger des listes ou copies de logiciels non garantis "d'origine", ainsi que toute annonce incitant au piratage. En conséquence, réfléchissez bien avant d'envoyer vos textes. Les petites annonces doivent impérativement nous parvenir sur la grille (découpée ou photocopiée), le texte étant rédigé à raison d'un caractère par case. Enfin, toute annonce non accompagnée de timbres ne sera pas insérée.

Echange nombreux jeux sur disq, envoyer vos listes à LEUY Stéphane - 14, allée des Dames - appt. 65 - 92000 Nanterre.

Vends Amstrad 6128 mono, garanti 6 mois + pro 500 + revues + 60 disquettes pleines, environ 250 logiciels : 4500 F. Tél. 30.45.12.22.

Vends jeux originaux Cauldron 1-2, Commando, Tennis 3D, 3D6P, Batman : 65 F l'un. MAGAT Jean - La Voisinée Fourneaux - 42470 St-Symphorien.

Echange Galuan ou Ikari contre little computer people en disk. Merci. SOULAIROL - 52, rue du Pont de Laveruue - 34100 Herault.

Vends jeux originaux sur disk pour Amstrad : Who Dares Wins2, Crafto et Xunk, Sapeins : 100 F l'un ou 280 F les 3. Tél. 91.52.43.88.

Echange nbx logiciels sur 464 K7. Contacter Patrice ESTEBAN - 17, avenue Caylet - 12200 Villefranche de Rouergue - tél. 65.45.12.05.

Syntax gareur ligne 300 BAO à CPC HS 4 - enigme à résoudre SVP (Amstrad 664). Merci. André - Allée des Pins - 59700 Marcq.

Echange nbx jeux sur 3" possède barbarian. Envoyer liste à MICHEL Cyril - 144, Hameau des Pierres - Ternay - 69360 St-Symphorien d'Ozon.

Achèterait CPC 664 ou 464. Prix raisonnable. Région Bas-Rhin - tél. 88.72.65.63 après 19h00.

Echange jeux sur disc, liste sur demande. François Jean-Marie - Montlouis - 18160 Lignières.

Echange jeux originaux pour 46 K7 contre nouveautés. Tél. 34.17.36.46 après 18h00. BERGER Bruno - 47, rue du Général Leclerc - 95210 St-Gratien.

Vends en K7 pour Amstrad 60 F pièce 3D fight, 2 skyfox, Zoro, Tornado Low Level. Tél. 20.98.81.73, demander Bertrand à partir du 23 août.

Vends, cause achat OD11, VG5000 + alim + cordons + manuel : 400 F. Adaptateur VHF comp MSX : 100 F ou les 2 : 450 F. Franck - tél. 46.33.20.16.

Echange nombreux jeux sur K7 (Magmax, Game Over). Julien JAMAN - Château d'Ozan - Etretat - 36120 Ardentes - tél. 54.34.55.32.

Vends Crafton et Zunk (K7) : 70 F. 3D Grand Prix (disc) : 70 F. Squelette (disc) : 70 F ou 2 à 120 F ou les 3 : 170 F. Tél. 31.72.37.25.

Vends ou échange pour CPC 464 K7 nombreux jeux, réponse assurée. COLLOBET Laurent - 35, rue du Seuil - 73500 Modane.

Vends jeux de 30 à 50 F (Asphalt, Aranoïd, Enduro, Prohibition, Scalestrie, etc.). Tél.

77.60.86.52 région St-Etienne Roanne.

Cherche contacts pour échanges divers pour CPC 464. Tél. 27.66.26.11, demander Laurent.

Achète numéros 1, 2, 3, 4, 5, 6 d'Amstar. Contactez Philippe - tél. 61.07.40.11.

Vends orig. K7 Zombi, M'Enfin, Stryfe, Barbarian, Invitation, Laureats : 50 F l'un. L. DAVOIGNIOT - 86, av. d'Enghien - 93800 Epinay.

Amstradiste cherche contacts dans la région de Perpignan pour échange de logiciels (disk). Tél. 68.21.50.67.

CPC 464 vendez vos originaux ou vos créations à vos prix. Doc. contre 2 timbres. CEM - 7, rue de La Marne - 69100 Villeurbanne.

Vends exelvisions + moniteur + modem + excelbasic + jeux + 2 manettes + livres : 3500 F. Tél. 50.60.73.29. Demandez Ambroise.

Recherche DD1 à prix intéressant. Tél. 62.09.08.85. Demander Fred.

Vends imprimante pour ZX81 avec papier thermique : 500 F. Tél. 74.57.76.37.

Achète n° 1, 2, 3, 4 d'Amstar. F. ANDREANSKY - 310, rue Léon Gambetta - 59000 Lille - tél. 20.30.13.72.

Vends lecteurs de disquettes 5" 1/4 neufs pour Amstrad, double face (720 Ko), compatible Jamin : 1800 F. Tél. 42.08.11.28.

Vends 6128 CL + 95 logiciels Antirad Odd-

job + 17 orig. : F&F Pass du TPS + joys : 5200 F. Peut baisser. Alex - tél. 56.25.88.70 après 18h00.

Cherche contacts pour échanges sur CPC 6128 disk seulement (Sram, Cauldron). LAGET F. chez Thibeau - 16440 Rouillet-St-Estephe.

Vends moniteur monochrome GT65 : 400 F. Joystick monraker 1 : 70 F ou échange stylo optique. Tél. 34.77.43.28 Yvelines.

Achète à (très) bon prix les numéros 1 à 4 d'Amstar. Monsieur Emmanuel VIGNE - tél. 42.20.83.53.

Vends CPC 464 (garantie 16 mois) + 4 jeux + nbx listings avec une cassette : 1600 F. Tél. 93.37.89.88 Lionel - NICE 06200.

Vends nombreux jeux sur K7 ou disquette nouveautés (Flash, Barbarian) et classics (Passager du temps, du vent 1 et 2). Prix intéressant. Tél. 47.25.30.16, demander Hadi.

Département Ile-et-Vilaine, vends Amstrad 464 monochrome : 1500 F. Tél. 99.96.34.09 (habite à environ 40 km de Rennes).

Echange Synthé Technimusic contre mirage imager turbo avec notice. TIMOTHEE à Paris - tél. 1.45.65.21.71.

Cherche contacts pour échanges sur CPC 6128 disk uniquement. Tél. 26.85.58.15 HR.

Echange moniteur vert 464 contre mirage imager turbo ou adaptateur péritel. Possibilité d'achat. Echange jeux K7. Tél. 48.68.49.79.

ANNONCEZ-VOUS !

LES PETITES ANNONCES ET LES MESSAGES

Attention, vos PA seront mises sur le serveur avant la parution du journal



Coupon à renvoyer accompagné de 4 timbres à 2,20 F à :
SORACOM, La Haie de Pan - 35170 BRUZ

Gagnez du temps ! Sur Minitel 36.15, tapez MHZ



BON DE COMMANDE

AMSTAR (n° 1-n° 8)

☐ Cassette (Franco de port) 45 F _____

☐ Disquette (Franco de port) 110 F _____

TOTAL GENERAL FRANCO _____

Port en sus 10 % pour envois par avion

Nom : _____ Prénom _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Date : _____ Signature : _____

Merci d'écrire en majuscules.

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de : Editions SORACOM. Retournez le bulletin ou une photocopie à : Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ.

L I S T I N G S D'

AMSTAR



Il est maintenant possible de se procurer tous les listings, parus dans AMSTAR depuis le premier numéro, prêts à l'emploi sans être obligé d'attraper des crampes dans les doigts pour cause d'utilisation prolongée de votre clavier !...

En effet, nous les avons tous regroupés sur cassette ou sur disquette : vous avez ainsi 11 jeux à votre disposition (du n° 1 au n° 8 inclus). Si vous êtes intéressé, remplissez le bon de commande ci-contre mais, attention, le tirage étant limité, les commandes seront honorées dans la limite du stock disponible. (Alors, soyez les plus rapides !...).



ABONNEZ-VOUS !

24%
D'ECONOMIE

Je m'abonne à AMSTAR pour une durée de 1 an.

11 numéros

(+ 40 F étranger)

100 F

*Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de :
Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ*

NOM _____ Prénom _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

Signature _____



Eric ESCOFFIER en Pointes-avant dans le couloir Couturier de l'Aiguille Verte.

Bivouac: j'y arriverai !

A plus de 4000, le manque d'oxygène donne une impression permanente d'asphyxie et le coeur humain bat à 120 pulsations/minute. Seule la volonté permet encore d'avancer.



Eric m'avait transmis tout son savoir faire allaient me permettre enfin d'assurer ce redoutable honneur. Quelle fierté !

Lorsqu'Eric ESCOFFIER s'est tourné vers moi et m'a dit d'ouvrir la voie, j'ai compris soudain qu'il me faisait entièrement confiance. Les nombreux mois d'entraînement durant lesquels

Avec Bivouac, dans toutes les conditions météorologiques, partez sac au dos, à la découverte des neiges éternelles. Sur des glaciers, des rochers, des parois et dans des crevasses, utilisez les meilleures techniques d'escalade et maîtrisez la montagne et ses dangers pour atteindre le sommet.



Eric ESCOFFIER a su faire partager son amour de la montagne et ses dix ans de technique alpine, qui font de lui un des meilleurs grimpeurs au monde, pour réaliser la première simulation d'alpinisme d'une réalité surprenante !



On se retrouve en bas et on en refait une autre !



Disponible sur :
ATARI
AMSTRAD
THOMSON

INFOGRADES
LA MICRO-SPECTACLE

QUAD

AMSTRAD CPC
THOMSON
Prochainement
IBM PC
et compatibles
ATARI ST

MASSON

Si vous avez écrit des programmes et que
vous désirez être édité... écrivez nous !!

Retournez le bon ci-dessous à :

microïds
81, rue de la Procession - 92500 Rueil Malmaison
Tél. : 47 52 00 18 - Téléc. : 631 748 F

DEMANDE DE DOCUMENTATION

NOM

ADRESSE

Joindre 2 timbres
à 2.20 F pour frais
d'expédition